ISSN 1164-1746

AMIGA NEWS



AmigaNews

L'ORDINATEUR CREATIF

Les fruits de l'automne

Spectrum
Amiga CD32
AmigaVision Pro
Brilliance (2)
CygnusEd Pro
MaxonMagic
General Midi Patcher
CanDo 2.5

Et nos rubriques, Imagine, programmation, news et rumeurs et les derniers logiciels de domaine public!

M 4584 - 62 - 32,00 F



Novembre 1993 N° 62
Suisse 9.8 FS,
Belgique 225FB, Canada $7

Pole Position

Si l'Amiga 1200 avait des roues, les cartes GVP seraient championnes du monde.

Légende

- A1200 équipé d'une carte PCMCIA 4 Mo et d'un disque dur de 85 Mo ATide,
- A4000/30 standard
- A1200 avec 1 carte A1230-4 FPU et un disque dur ATIde .
- A1200 équipé d'une A1208-4 + disque dur Quantum 120 Mo.

GVP A1230 Turbo

Un 68030 (Embedded Controler) cadencé à 40 Mhz, avec co-processeur 68882 optionnel pour calculer vite et bien. Deux supports de mémoire recevant de 0 à 32 Mo(1) de Ram 32 bits à 60 ns pour produire sans limite. L'ensemble sur une carte s'enfichant sous l'Amiga 1200, sans préparation ni configuration spéciale même en présence d'une carte PCMCIA et d'un disque dur interne. A défaut de Grand Prix, vous gagnerez du temps. Livrée, avec manuel français et disquette d'utilitaires, dans différentes configurations.

A1230 :
68EC030 40 Mhz,
0 Ko
2990 Frs TTC

A1230-1 FPU
68EC030/68882 à 40 Mhz, 1 Mo :
3990 Frs TTC

A1230-4 FPU
68EC030/68882 à 40 Mhz, 4 Mo :
5190 Frs TTC

GVP A1208

Une carte multi-fonctions dont chacune d'elles est un modèle dans sa catégorie. Une extension mémoire 32 bits de 0 à 8 Mo, plus rapide par ses Ram à 60 ns et plus évolutive grâce à deux supports de Ram . Un contrôleur SCSI II dont les performances dépassent la génération précédente, doté d'un connecteur interne pour un disque dur 2"1/2 et d'un externe (en option) pour disques amovibles, streamers... Enfin, un support pour un co-processeur 68882 qui se distingue par sa cadence portée à 40 Mhz. Dernier avantage, son prix ne tient pas compte de sa supériorité.

A1208
1690 Frs TTC

A1208-1
1Mo de Ram :
2190 Frs TTC

A1208-4
4 Mo de Ram :
3390 Frs TTC

CALIGARI 24
Comparatif de vitesse de calcul et affichage d'une scène sous Caligari.

Deluxe Paint
Comparatif de vitesse de création d'une animation de 90 images sous DPaint AGA.

CineMorph
Comparatif de vitesse de réalisation d'un morphing sous le logiciel CineMorph

WorkBench
Comparatif de vitesse de copie d'une disquette Workbench 3.0 sur disque dur.

(1) 1,2, 4, 5, 8, 16, 32 Mo, 16 Mo étant le maximum de capacité actuel d'une barrette de Ram.



Importateur exclusif GVP



14, Avenue HERTZ, Europarc, 33600 PESSAC, France
Tél: (+33) 56 363 441, Fax: (+33) 56 362 846

EIS Distributeur CiS pour la Belgique et le Luxembourg
31, rue du Prof. MAHAIM 4000 LIEGE - COINTE - Tel : 41 52 71 45

SOMMAIRE

News	4
Tests Hardware	
Spectrum de GVP	12
AmigaVision Professional	16
La Moulinette	51
Tests Soft	
MaxonMagic	14
Cando 2.5	20
CygnusEd Professional	21
AnimWorkShop	30
Magic User Interface	32
General Midi & Step by Step	40
Brilliance	46
Proflight	52
Amos Compiler	54
Série	
Bienvenue sur Amiga	28
Imagine	48
Cando	60
Spécial	
Psion 3	24
Performance hardware du 1200	36
Chip AA & Demos ECS	38
DP et droit	64
Programmation	
Programmer en Arexx	58
Chipset AA	62
GFA basic	68
Courrier	69
Les petites annonces	72
Les clubs et l'abonnement	74



DP à la UNE	75
DP Flash	76
CAM 787 à 800	78
DPAT 38, 39 **DPAF** 2	86
Rubrique Associations	90

AmigaNews est édité et publié par
NewsEdition, SARL au capital de 2000F
12 Rue Barrière, 31200 TOULOUSE
TEL : 61-47-25-67 FAX : 61-47-25-69

Directeur de la Publication:
Bruce Lepper
Assistants de rédaction: **Nicole Saunier, Michel Castel, Bruno Parcellier**
Publicité et comptabilité:
Esmeralda Gimeno
Ont participé à ce numéro:

Philippe Agnisola, Pierre Ardichvili, Reginald Bales, Guy Beteille, Cédric Beust, Gilles Bihan, Ali Biskri, Laurent Camarasa, Christophe Carvajal, Thierry Colin, David Coronat, Philippe Ducalet, Marcel Duruflé, Jean Luc Faubert, Lionel Guillang, Régis Hervagault, Lucas Janin, Malika, Gilles Morain, Philippe Rivaillon, Gilles Soulet, Marc Tecles, Jean-Noël Thiérry, Zestoon

Si vous avez des difficultés pour trouver AmigaNews en kiosque, téléphonez à notre agence de marketing presse. Distri Media (Mr Vernhes) à Toulouse, pour connaître les points de vente les plus proches (Tél: 61.15.15.30)

Associés: Rod Craig et Bruce Lepper
Flashage: EXE, 10 rue Lavigne 31300 Toulouse, tél 61-59-38-38, et Compo-Toulouse, tél 61-57-44-66. Photogravure: TEC, 14 allée François Verdier, 31000 Toulouse, tél 61 63 95 05, FAX 61 99 05 32. Imprimerie: Douladoure BP 41 chemin des Arènes 31132 Balma Cedex, tél: 61 24 40 05, fax: 61 24 44 48. Ce journal est édité et mis en page sur Amiga avec le logiciel *Professional Page v3.0*

Editorial

Nous avons reçu des appels de lecteurs intéressés par le disque dur AmiQuest de Archos, et qui se montraient inquiets suite à nos remarques le mois dernier (page 17) à propos de ses piètres performances lors de notre test, très sévère, concernant le travail en multitâche.

D'après Archos, les performances en multitâche sont dépendantes de la configuration hardware et logiciel, et peuvent être honorables. En attendant la preuve nous n'avons rien à ajouter aux résultats de nos tests, mais nous voudrions quand même rassurer les acheteurs potentiels: pour une utilisation courante du 600 ou 1200 ce mini disque dur externe est plus que confortable et a su séduire nos testeurs. Ils n'ont même pas remarqué un ralentissement en multitâche, et ce n'est que le commentaire "CPU available 0%" du logiciel de test DiskSpeed 4.2 qui nous a "mis la puce à l'oreille".

Les lecteurs qui ont absolument besoin d'une utilisation intensive et rapide en multitâche sont donc prévenus, mais, si ce n'est pas votre cas, l'Amiquest est un périphérique avec beaucoup d'atouts. Ce n'est pas tous les jours qu'on nous propose un disque dur de poche que nous pouvons emmener chez un ami et brancher sur sa machine comme si nous mettions une disquette dans le lecteur!

NOTRE COUVERTURE

Fait maison! Sur une table de jardin rouillée, mélangez: 2 poignées de feuilles mortes, quelques pommes de saison, 3 figues, 1 carte Spectrum de chez GVP (ferme et fraîche de préférence), 6.5 tonnes de viande.

Cuire à feu moyen dans un Amiga, démoulez, servir encore tiède relevé par une bonne sauce de chez TEC.

INDEX DES ANNONCEURS

AMIE	25	LAUNAY P.P	9
APPLIMATIC	5	LECLERCQ	71
ATTILA	86	MEMOIRE VIVE	49
AXE	59	MICROTECH	71
BAB MICRO	81	MIX IMAGE	88
CIA INFORMATIQUE	17	ORPHIE	6
CIS	2-91-92	PHASE	15-37
CONCONI	90	PHOENIX	83
CUDA INFORMATIQUE	27	SEREL	67
DUCHET COMPUTERS	19	SERVICO	41
E.D.I	8	SILICONE DP	87
FBI	35	SOMEWARE	11-73
FREE DISTRIBUTION	22-23	STORM MEDIA PRODUC.	50
FRANCE FESTIVAL DISTR.	22-23	VSPFE	43
INFOLOGS	6	VOTRE SPECIALISTE	89

Amiga CD-32: Premier contact

J'ai pu tester pour vous la dernière création de Commodore: la console Amiga CD-32. Même s'il est encore trop tôt pour se faire une idée très précise du produit et de son avenir, on peut quand même tirer les premières conclusions.

Déballage

La console est livrée dans un double emballage. Si le carton intérieur ressemble à s'y méprendre à un emballage d'Amiga 600, le carton extérieur est très différent des emballages habituels de Commodore. Il est franchement orienté "grand public", avec des photos du CD-32, et une description en quatre langues de la machine et de ses futures extensions. Voilà qui situe d'emblée la console sur le marché du jeu, et cet emballage réussi trouvera avantageusement sa place sur les rayons des hypermarchés.

A l'ouverture, on peut se rendre compte que Commodore a fait un effort pour essayer de bien présenter sa machine. Tout est emballé soigneusement, et on remarque immédiatement l'alimentation externe, de couleur noire. Heureusement, le bouton marche/arrêt est placé sur la console. Quant à la console elle-même, le moins que l'on puisse dire c'est que son aspect n'est vraiment pas réjouissant. La couleur gris foncé n'est pas particulièrement jolie, et la qualité de fabrication est légère. Espérons malgré tout qu'elle sera suffisante pour résister à l'usage intensif et brutal auquel la console est promise. Signalons toutefois que l'objet reste de taille très raisonnable, surtout par rapport à son "monstrueux" concurrent: le méga CD de Sega.



La console est livrée avec un CD contenant 2 jeux (Diggers et Oscar), un joystick, un certificat de garantie et deux manuels. Le premier, multilingue, donne des informations très générales sur l'écran, la manette, les écouteurs, tandis que la deuxième notice (en français) indique comment connecter la console, comment brancher le joystick, comment introduire un CD ou comment écouter un CD audio.

A noter que sur la boite, on peut lire que le CD-32 accepte de lire les CD audio, les CD+G, les disques CDTV, et les disques CD Vidéo (avec le module Full Motion Video). Il n'est pas fait mention des disques CD Photo de Kodak, ce qui semble indiquer que Commodore n'a toujours pas réussi à passer un accord avec Kodak.

Contact!

Commodore est revenu à un mode de chargement des CD très classique. La trappe placée sur le dessus de la console s'ouvre simplement lorsqu'on la soulève. Hélas, la diode laser est très mal placée (côte utilisateur) et on risque d'y mettre les doigts à chaque fois qu'on introduit un CD. Dommage!

Sur la face avant de la console se trouvent le bouton RESET, deux diodes, une sortie casque (mini jack) ainsi qu'un curseur pour régler le volume de cette sortie. Sur la face arrière, on trouve le bouton d'alimentation, 3 prises RCA (sorties audio gauche et droite, et une sortie vidéo composite) et une trappe contenant le connecteur d'extension (qui ressemble à celui de l'Amiga 1200). Le câble vidéo péritel se présente, côté console, comme une micro DIN 8 broches. Ce câble est également pourvu de 2 fiches RCA pour l'audio.

Certaines consoles ont été livrées avec une sortie vidéo à quatre trous! Dans ces conditions, impossible de brancher le cordon vidéo. Prudence donc, si vous avez l'intention d'achetez un CD-32. **Exigez de voir la sortie vidéo et vérifiez qu'elle comporte bien 8 trous.**

Enfin, sur le côté de la console, on trouve 2 ports joystick standards (format ATARI) ainsi qu'un connecteur auxiliaire pour brancher un clavier. Le joystick lui-même est un classique du genre (très semblable à celui de la SNES) avec en tout pas moins de onze boutons !

Chargement

Lorsqu'on introduit un CD audio dans la console, on se retrouve en face d'un écran de contrôle (qui ressemble à celui du CDTV, mais en plus joli!) à partir duquel on peut commander le lecteur CD avec la manette, comme s'il s'agissait d'un simple lecteur de compact disk. On dispose des classiques boutons d'avance rapide, retour rapide, saut de plage, et on peut même programmer une séquence de plages. Le tout est contrôlé par la manette ou par la souris (optionnelle).

Si l'on introduit le CD livré avec la machine, un écran apparaît pendant le chargement. On remarquera immédiatement que les temps de chargement sont très courts, ceci étant dû au lecteur qui peut fonctionner en double vitesse (300 Ko/s). Ensuite, un petit menu vous invite à choisir entre les deux jeux (Oscar et Diggers) alors que le lecteur joue à présent une superbe musique 16 bits.

Au niveau audio et vidéo, il n'y a vraiment rien à dire. La qualité est au rendez-vous, et le CD-32 est actuellement ce qui se fait de mieux en la matière. Disposant du Chipset AGA, le CD-32 peut afficher jusqu'à 16 millions de couleurs en mode HAM8, avec une résolution maximale de 1280*512 entrelacée. Quant à la partie audio, elle comprend 4 voies stéréo 8 bits et une voie stéréo 16 bits à 44 Khz, qualité laser.

Les deux jeux livrés avec la console sont de bonne qualité. Oscar est un jeu de plate-formes réalisé en "extended dual playfield": deux plans graphiques superposés se déplacent à toute vitesse, et l'animation est vraiment très réussie. Diggers est plutôt un jeu de réflexion, dans le genre Lemmings. S'il semble intéressant, c'est dommage qu'on n'ait pas droit à une doc sur papier.

Le futur?

Une cinquantaine de titres sont annoncés pour noël, et il semble bien que les éditeurs soient décidés à développer pour le CD-32. La perspective de toucher un marché très large (du jeune joueur jusqu'à l'amigaïste convaincu) associée à l'impossibilité de pirater les disques laser, a sans doute contribué à convaincre les éditeurs. Il va falloir que beaucoup de logiciels soient disponibles si l'on veut que le CD-32 décolle, d'autant plus que l'avenir nous réserve quelques grosses surprises, avec la sortie des consoles 3DO de Mat-

sushita et ATT, et surtout de la nouvelle Jaguar d'Atari dont les performances sont aussi extraordinaires (true color 32 bits!) que son prix annoncé est ridicule ($200).

Conclusion

Finalement, Commodore a décidé de se retirer du marché des PC, pour se recentrer sur l'Amiga et le CD-32. Tant mieux dirons-nous! Mais puisque Commodore a choisi son camp, il faut maintenant "mettre le paquet": campagne de pub à la télévision, promotions, sponsoring. TOUT doit être fait pour que les gens sachent que console de jeu ne rime pas forcément avec Sega ou Nintendo. Et là, on peut craindre que ce ne soit pas le point fort de Commodore. Un exemple : Hugo délire est regardé tous les soirs par des millions de jeunes passionnés de jeux vidéo, et pas un seul ne sait que ce jeu est entièrement réalisé sur un Amiga! Voilà un bien triste paradoxe! *-Gilles Soulet*

soulet@eis.enac.dgac.fr

(La rédaction tient à remercier le Magasin PixiSoft-Toulouse pour son aimable collaboration)

Fred Fish passe sur CD ROM

Le premier CD ROM Fish mensuel est disponible dès maintenant. Il contient 84 Mo de nouveaux DP, 150 Mo d'outils divers (GCC 2.4.5, Emacs 18.59, PasTex, etc...) et 404 Mo provenant des disquettes Fish les plus récentes (600-910), archivées et non-archivées. Les commandes sont à passer avant le 15 octobre pour bénéficier du prix de prépresse, soit $19.95 et $5 de frais de port. Après cette date, ce CD reviendra à $29.95

Les commandes sont à envoyer à :

Amiga Library Services 610 N. Alma School Road, Suite 18 Chandler, AZ 85224-3687 U.S.A.

Tel/FAX: (602) 917-0917

Les paiements peuvent se faire par Visa ou Mastercard ($50 minimum).

Le prochain CD ROM sera disponible vers la fin novembre, les commandes peuvent être passées dès maintenant afin de pouvoir prévoir le mieux possible le nombre de CD à imprimer.

Nouveaux produits EDI

EDI propose trois nouveaux produits: le DataFlyer 4000 SX, le DataFlyer 105 SQ et le KCS DHD-Drive.

Le **DataFlyer 4000 SX** est une carte contrôleur SCSI 16 bits pour Amiga 4000. Le DataFlyer 4000SX est vendu 790F alors que le DataFlyer 4000SX25 (avec connecteur et câble DB25) est à 890F.

Le **DataFlyer 105SQ** est un lecteur de cartouches Syquest amovibles 105Mo de petite taille. Il propose une interface SCSI et IDE/AT et un temps moyen entre pannes de 100000 heures (soit plus de 11 ans sans arrêt!). Prix: environ 5000F.

Le **KCS DHD-Drive** est un double lecteur de disquettes haute densité format 3 pouces 1/2. On peut lire et écrire dans les modes suivants: haute densité (1,76Mo), Amiga standard (880Ko), mode PC (DD et HD) avec la KCS power PC board (nouvelle version), 2Mo (DD) ou 4Mo (HD) en mode compressé spécial KCS, modes compressés (type PowerPacker), FFS, mode international, directory cache, backup, fastcopy. Il dispose également de l'affichage des pistes et d'une compatibilité spéciale avec Blitz, Cyclone, Cyclone T3 et Synchro Express. Prix: environ 2000F. *(E.D.I., BP 282, 75625 Paris cedex 13, tél 45 89 32 00, fax 45 89 12 93)*

News Vidéo

Editeur De Montage Video "2IN": Développé par l'Atelier Numérique, ce logiciel professionnel permet de réaliser du montage numérique avec un Amiga et tous magnétoscopes, régies d'effets équipées d'interfaces V'LAN. Il offre de nombreuses possibilités: enregistrement des anims 2D/3D image par image, gestion de films virtuels, digitalisation de séquences vidéo, création d'effets spéciaux numériques par logiciels optionnels associés, montage AB Roll (AB,C.. ROLL + de 30 machines / l'Amiga est considéré comme une source vidéo), gestion au choix de l'utilisateur (souris, raccourcis claviers, interface programmable, Arexx, possibilité de PIP,...), interface avec un clavier de montage externe POD (en option), compatible avec tous les magnétoscopes et les régies d'effets grâce à la technologie V'LAN. Développeur: Atelier Numérique, 10 Av. Parmentier, 75011 Paris tél:(1)40-241-751 Fax: (1)40-242-778

Multiframe: MacroSystem (V-lab, Retina) annonce la sortie d'un nouvel utilitaire de pilotage d'ADPro ou Morph Plus: ***Multi-Frame***. Dans l'esprit de ProCONTROL (voir AmigaNews n°59) il permet aux allergiques du couple FRED/Arexx de créer des animations complexes avec quelques "clicks" de souris.

COCOON: Un nouveau programme de "morphing" 2D, ***Cocoon-Morph,*** nécessite 3még (8még pour les images hires) de RAM minimum et un disque dur car il travaille en mémoire virtuelle. Il reconnaît tous les formats d'images IFF, AGA inclus et sauve en 24bits, HAM8, HAM ou en 16 niveaux de gris. Image source et destination en couleur, contrôle très précis des transitions utilisant l'alpha channel, contrôle transparence, composition avec image de fond,...

Editeur DevWare Inc., USA, importé par Orphie, 22 rue Kellog, 92350 Le Plessis Robinson, tél (1)46-32-02-28.

Titreur vidéo MONTAGE 24: Montage24 est un logiciel de titrage vidéo en 24 bits pour les cartes OpalVision/IV24 et en super hires HAM8 pour les config AGA. Un minimum de 8még de ram est nécessaire, ainsi qu'un disque dur avec 8mb disponible et une carte accélératrice. Il est livré avec 8 "scalable fonts". En option Montage PostScript module permet d'utiliser des fonts PostScript type 1 et 3 et compugraphic.

Importateur: CIS (tél 56-363-441)

Amax 4 sera en couleurs et multitache!

La prochaine version d'AMax sera capable d'émuler le Macintosh en couleurs et en multitâche avec AmigaDos, d'après ReadySoft. Toujours basée sur les ROMs 128 Ko (on se demande comment ils ont fait), des drivers existent pour les cartes Retina et Picasso II pour une émulation couleur vraiment haute en couleurs...

L'importateur d'AMax en France est Clavius (1) 42-62-90-19. Le prix sera d'environ 4500F avec les ROMs. Une mise à jour pour les possesseurs d'AMax sera possible pour environ 1400F. La date de disponibilité initiale était mi-Septembre, mais il y a du retard....

SuperBase

Une nouvelle version de SuperBase Pro 4 est en préparation chez Oxxi. Cette nouvelle mouture supportera les modes AGA et la library Locale. Certains bugs, notamment dans l'impression d'étiquettes, seront corrigés.

Nouveaux drivers pour Picasso

Beaucoup de nouveautés ce mois-ci en provenance de Village-Tronic en Allemagne.

Un nouveau driver pour la carte Picasso II est disponible, permettant d'afficher toutes les résolutions (320*240, 640*480, 800*600, 1024*768i, 1120*832i, 1152*900i, 1280*1024i) sur un écran 38 kHz (Nec 3D et équivalents). Une nouvelle résolution, pour le moins impressionnante, de 1600*1200 a été ajoutée et le plus étonnant, c'est qu'elle est utilisable sur un écran de 38 kHz (évidemment, ça scintille mais ne chipotons pas trop). La carte peut maintenant également être configurée pour fonctionner avec un signal VGA de 31 kHz, ce qui en permet l'utilisation avec des écrans de Commodore comme le 1960 ou le 1942 (voir article sur les écrans dans le dernier numéro d'AmigaNews). La super résolution de 1600*1200i n'est cependant pas possible sur de tels écrans, par contre, toutes les autres (de 320*240 à 1280*1024) sont affichables. C'est une véritable révolution pour les possesseurs d'écrans 31 kHz! Un autre nouveau mode de 15 kHz permet d'émuler les modes PAL 320*256 et 640*512. Je n'ai malheureusement pas pu tester son fonctionnement avec un écran 1084, ne disposant pas des câbles nécessaires. Ce driver est disponible en téléchargement sur Ramsès BBS, et Bouncing Ball BBS (Ramses : (1) 60 03 77 13 (4800-14400) (1) 60 03 77 16 (1200-2400) Bouncing Ball: (1) 39 51 90 71)

Des versions spécifiques pour Picasso II de Vista Pro et de Turbo Print Pro sont annoncées.

Une extension vidéo est disponible pour Picasso II

Sous forme de module à enficher sur le connecteur d'extension de la carte, sa gestion se fait par les gestionnaires Picasso. Il suffit de régler la carte en mode 15 kHz et cinq résolutions sont disponibles : 320*256, 320*512, 640*256, 640*512, 768*576, avec pour toutes ces résolutions, le choix entre 256 ou 16 millions de couleurs. Le module comporte une protection hardware, l'empêchant de sortir des signaux d'une fréquence supérieure à 15 kHz. Cela permet de protéger un moniteur vidéo ou une TV de signaux trop élevés qui pourraient l'endommager.

Caractéristiques techniques: Module pour Picasso II Sorties FBAS et S-VHS (Y-C), protection hardware empêchant plus de 15 kHz, compatible avec toutes les extensions vidéo PAL, gestion par les drivers Picasso, tous les modes en 256, 32000, 64000 ou 16M de couleurs, version NTSC en préparation, compatible Genlock, si un correcteur Time-Base est présent. Prix non-communiqué.

Carte Ethernet et Réseau Envoy

Voici une entrée en force dans un tout autre domaine pour Village Tronic : celui des réseaux locaux. La nouvelle carte Ethernet "Ariadne" est compatible Zorro II pour utilisation dans les Amiga 2000, 3000, 3000T, 4000 et 4000T (dont la sortie est pour novembre). Compatible avec les standards Ethernet 10BASE-2 (coaxial) et 10BASE-T (paire torsadée), elle est équipée d'un cache de 32Ko et peut recevoir un Boot-Eprom. En outre, l'ajout de deux ports parallèles (permettant accessoirement d'y connecter imprimantes, samplers ou scanners) rend possible des réseaux locaux avec des machines non-pourvues de connecteurs Zorro II (A500/600/1200). En effet, en plus du gestionnaire réseau PLIP compatible SANA II (Standard Amiga Networking Architecture), un driver PARNET est fourni. Tous les réseaux basés sur le standard SANA II peuvent être utilisés avec cette solution. On nommera le TCP/IP (AS225) et le nouveau réseau Amiga "Envoy", tous deux de Commodore et distribués sous licence par Village Tronic. Envoy est puissant et simple d'utilisation. Les machines en réseau peuvent échanger leurs ressources et extensions (Filesystem import/export, Imprimante réseau) et fonctionner en mode multi-utilisateurs.

Avis aux orphelins UNIX

Le OUA (Orphelinat des Utilisateurs d'Amix) est un groupe informel réunissant les possesseurs d'UNIX Sys V r4 sur Amiga 2000/3000 désireux de continuer à l'utiliser malgré l'arrêt de la commercialisation et du support par Commodore.

Concrètement, il s'agit de récupérer mises à jour, portages et patches et d'assurer leur diffusion.

Renseignements: Alain Didierjean, tél: (1) 45-85-84-84, e-mail: didierj@adso.sub.org

En bref

PUBLISHING PARTNER MASTER: Les possesseurs de ***Publishing Partner Master*** (version française de ***PageStream***) attendent depuis des années la sortie française de la version 2.2, mais ne voient rien venir. Rien d'étonnnant à celà : *Upgrade*, l'importateur français de ce célèbre logiciel de traitement de texte, ne suit plus les nouvelles versions. Cependant, les responsables d'*Upgrade* ont communiqué à *Soft Logik*, la société éditrice du logiciel, la liste des possesseurs enregistrés des versions françaises (1.8, 1.9, 2.0 et 2.1) qui réalisera elle-même l'opération de mise à jour (en version 2.2 ou la prochaine version 3.0 dont nous avons trop vite annoncé la sortie dans ANews 59) sur demande de l'utilisateur. *(Soft Logik 11-13 South Town Square, St Louis, MO 63123, USA).*

MINITEL GRAPHIQUE: La société **Techlab** spécialisée dans la communication par l'image et la télématique, nous annonce l'ouverture du service télématique **3615 code GRAFIC**. Ce service minitel a une vocation purement graphique. Il traite de l'Amiga mais aussi du PC. On y retrouve les rubriques classiques ainsi que des rubriques professionnelles. Pour septembre, ce service devrait être bilingue, une 'hot line' devrait être mise en place et un service de transfert d'images sur diapositives proposé. *(Techlab sarl, le Gervais, 69210 Sourcieux les Mines, tél 74 70 30 26, fax 74 70 30 37)*

COMPRENDRE LE 3.0: Someware importe la nouvelle édition du livre ***Comprendre et Bien Exploiter son Amiga*** publié par les éditions Le Grand Moulin. Cette quatrième édition traite de la version 3.0 du système d'exploitation de l'Amiga (Atelier (*Workbench*) et AmigaDOS). Ce livre est accompagné de deux disquettes contenant plus de 35 utilitaires. *(Someware, 27 rue Gabriel Péri, 59186 Anor, tél 27 59 62 57, fax 27 60 60 87)*

MIDI: La société **Fatec** propose les boîtiers M2L (Midi to Light controller) et UPZ qui convertissent les signaux Midi en commandes de puissance pour piloter des lampes ou en signaux pour commander des appareils à entrée analogique 0-10V. Cinq cent douze lampes peuvent réagir aux signaux Midi qui circulent dans un seul câble. Un produit destiné particulièrement aux discothèques est en cours de développement: Z-Light. Le prix public de M2L est de 2590 francs TTC. *(Fatec, 4 rue des fleurs, 38000 Grenoble, tél 76 51 25 98, fax 76 44 13 05)*

RECTIF: Contrairement à ce qui avait été écrit dans le dossier comparatif d'*Amiga News* n° 59, ***KindWords 3*** supporte les polices Compugraphics. L'impression est d'excellente qualité, à condition de régler la résolution de l'écran à 80 dpi (menu Extras/Préférences) et d'imprimer en mode Ultra.



Ed: Les nouvelles et rumeurs de cette rubrique sont présentées en vrac pour votre divertissement. Elles n'ont pas été vérifiées par la rédaction, qui dégage toute responsibilité à propos de leur véracité. Bonne lecture!

Cueillis sur les réseaux par Gilles Soulet



NEWS & RUMEURS

La guerre des consoles

Les consoles de nouvelle génération entrent peu à peu dans l'arène, face à leurs concurentes établies, mais dépassées. Le CD 32 et la 3DO sont désormais disponibles, et la Jaguar d'Atari ne devrait plus tarder à être lancée officiellement dans certaines régions des USA. Dans cette bataille qui se prépare, et dont les enjeux financiers sont très importants, Commodore possède, une fois n'est pas coutûme, une excellente machine, performante et bien ciblée. A 2490 Frs la console avec un processeur 32 bits, un coprocesseur graphique et surtout un lecteur de CD double vitesse, capable de lire TOUS les standards actuels (l'accord avec Kodak pour les CD-Photo serait "imminent") le CD 32 se positionne très bien sur le marché. Les éditeurs l'ont compris, puisqu'ils sont maintenant très nombreux à déclarer vouloir développer pour cette machine. A n'en pas douter, le marché Anglais va servir de tremplin pour la console de Commodore : outre manche, l'Amiga est très populaire et la marque bébéficie d'une bonne image. De plus, les consoles japonaises ne sont arrivées que tardivement, et n'ont pas encore pu s'implanter massivement. Ce n'est donc pas par hasard que ce marché reste prioritaire pour Commodore, et la survie mondiale du CD 32 dépendra de sa réussite sur ce marché. Toutefois, Commodore a plutôt bien manoeuvré jusqu'à présent, en s'assurant le soutien de presque tous les grands éditeurs Anglais.

L'avenir de la 3DO me semble plus incertain. Tout d'abord, l'idée d'un consortium regroupant des acteurs aussi différents que Electronic Arts, ATT ou Matsushita, reste assez utopique. Ensuite, à $699, le produit est extrêmement mal ciblé, et ne possède que peu d'acheteurs potentiels. La Jaguar est sans doute le plus sérieux prétendant au titre de "console des années 90". Avec une architecture RISC 64 bits, un jeu de composants de très haute technologie fabriqués par IBM et Toshiba, la console d'Atari est de loin la machine la plus performante. True color 32 bits, mapping temps réel, lissage et ombrage temps réel, son 16 bits et DSP pour les effets. Aucune console ne présente des caractéristiques aussi alléchantes. Ajoutez le fait que le produit est 100% "made in USA" (en période de guerre économique, les américains seront sensibles à cet argument) et fabriqué par IBM, selon des normes de qualité très sévères,, mélangez le tout avec une campagne publicitaire agressive, et un prix de vente défiant toute concurence ($199) et vous obtenez LE produit idéal ! Pour $399, c'est à dire le même prix que le CD32, la console sera vendue avec un lecteur CD-ROM capable lui aussi de lire tous les disques compacts du marché.

Compression d'échantillons audio: *AudComp est disponible*

Même si les compresseurs de toute sorte ne manquent pas, aucun n'est vraiment capable de fournir des taux de compression vraiment important. Si vous avez déjà compressé des échantillons avec Imploder, PowerPacker ou Lha, vous avez pu remarquer que les taux de compressions étaient faibles : en général, entre 10% et 20%. Ceci est du à la nature même des données d'un échantillon : une succession d'octets sans répétition, avec un petit écard de valeur entre deux octets. D'où l'appartion de techniques à base de "delta" (Fibonnacci). Mais là encore, les taux de compressions restent faibles, et la qualité diminue rapidement si l'on veut obtenir des taux importants. Tout ceci est bien fini, puisque AudComp est enfin disponible, et qu'une version démo est à votre disposition sur Aminet (dans biz/demo). AudComp est un compresseur spécialisé dans les échantillons audio, et qui utilise une nouvelle technique très efficace. Des taux de compression de 80% ou 90% peuvent être obtenus avec une perte de qualité supportable. L'utilisateur peut choisir entre bonne qualité/faible taux de compression, ou faible qualité/fort taux de compression. Même avec une qualité maximale, les échantillons sont souvent compressés avec un taux de 50%. Bref, AudComp marque un tournant dans la technique de la compression de sons numériques.

Emplant pour 1200

Tout le monde a entendu parler d'Emplant, cet émulateur extraordinaire disponible sur Amiga, et qui a d'ailleurs fait l'objet d'un test dans un récent numéro d'A-News. Emplant (Electronic Micro-Processor Level Amiga Native Task) est un émulateur "générique", capable par adjonction de modules, d'émuler différentes machines. Pour l'instant, seule l'émulation Mac est disponible, mais on nous promet une émulation PC pour très bientôt, ainsi que des émulations C64, Atari 400/800, Apple II, Sega Megadrive et Nintendo SNES !

La grande nouvelle est que les utilisateurs d'Amiga 1200 n'ont pas été oubliés, puisqu'une version spécifique sur carte PCMCIA est en cours de développement ! Pour profiter pleinement de l'émulation MAC, il faut posséder un 68020 ou un 68030/40 + MMU (curieusement, le 68020 n'a pas besoin de la MMU) un minimum de 4 Mo de RAM recommandé, et la ROM 256 Ko du Mac. Il est aussi préférable de posséder un lecteur HD, afin de pouvoir lire directement les disquettes HD du MAC.

PriMan: un gestionnaire des priorités des tâches

PriMan est un moniteur qui permet d'afficher les tâches de votre système, de contrôler très facilement (à la souris) leur priorité ou de leur envoyer différents signaux. La version 1.1 possède quelques améliorations, dont une interface de type "Commodities", une option pour fermer les fenêtres (attention danger) et une option pour tuer les tâches. Le programme peut être appelé par une combinaison de touches (commodité) et peut être icônifié.

Gilles Soulet
soulet@eis.enac.dgac.fr

Le coin du camembert



Future Entertainment Show----
La deuxième édition de cette réunion annuelle londonienne accueillera les joueurs sur Amiga dans 1000 mètres carrés. Deux grosses compagnies, Domark et Gremlin, assureront l'essentiel de l'animation.

SuperGames 93--------------------
A Paris, une centaine d'exposants répartis sur 15000 m2 accueilleront les visiteurs de la troisième édition du salon des jeux vidéo, de la high tech de loisirs et du multimédia. Commodore y présentera le CD32 et CIS sera présenté.

CSD------------------------------------
Creative Synthesys Dreams, qui a réalisé l'illustration de couverture du numéro 61 d'AmigaNews, propose ses services de création dans tous les domaines: illustrations logos, affiches, télévision, film d'entreprise, clip vidéo, flying logo, bornes interactives, etc... Cette société dispose du matériel suivant: Amiga 2000 avec carte 68040 Zeus, DD 600Mo Micropolis, 25Mo de RAM, carte IV24 avec rack composite; Amiga 3000 avec carte PPS 68040, DD 200Mo, 25Mo de RAM, carte Opalvision; Amiga 4000 avec 14Mo de RAM; Deux moniteurs 1960, deux moniteurs 1084S, un moniteur 1942, un disque optique Sony SN501 (600Mo par cartouche), un lecteur Syquest 44Mo. *(CSD, 22 rue Claude Bernard, 30100 Alès, tél 66 56 73 10)*

Communiquez!---------------------
La société Communiquez ! propose ses services en publicité, infographie, édition et PAO sur Amiga. Communiquez ! étudie, conçoit et réalise logos, affiches, plaquettes, prospectus, catalogues, images de synthèse, bornes interactives pour les artisans, les commerçants, les associations, les mairies, les industriels, etc... *(Communiquez !, Atelier d'arts graphiques, 31160 Arbas, tél 61 900 111)*

Graphic Studio---------------------
Trois infographistes composent la société Graphic Studio. Ils réalisent et commercialisent des fichiers graphiques à la demande. Sont proposés: des textures et images de fond destinées aux utilisateurs de programmes de DAO et PAO (30 images 24bits pour 299F), un service scanner couleur (25 francs l'image), de la création d'images et d'animations 2D et 3D sur commande, un service domaine public (20 francs par disquette). Les logiciels utilisés sont les suivants: Imagine 2.0, AdPro et DPaint AGA. *(Graphic Studio, 31 rue principale, 57600 Forbach, tél 87 84 57 03)*

Agenda Age

Octobre

Octobre 28-31
Méridiens à Aubagne, 1er salon multi-média, 2ème édition du festival de la jeune création vidéo européenne. Renseignements: Mr Willy KUBIAK, tél 42 32 91 80

Octobre 30
Microkaz 3ème salon de l'informatique d'occasion & 1er toumèdia (consoles, vidéo, photo, son, jeux, cd, etc...) de 10h à 17h salle Saint Nicolas, 602000 Compiègne, entrée 10F, tél: 44.3.14.56 fax: 44.83.15.16

Novembre

Novembre 5-7
Computer '93 à Cologne (fusion du 'World of Commodore' de Francfort et du 'World of Games')

Novembre 11-14
Future Entertainment Show à Londres au grand hall Olympia. Tél 0225 442 244. Fax 0225 460 218

Novembre 24-28
SuperGames 93. Salon des jeux vidéo, de la high tech de loisirs et du multimédia au Parc des Expositions de Paris, porte de Versailles hall 7-2. Tél 45 07 06 24, Fax 46 26 38 97

Décembre

Décembre 3-5
World of Commodore à Toronto au Canada. Tél: (416) 285.5950. Fax: (416) 285.6630

Stages Stage St

Les Films du Genièvre organisent un stage d'infographie et de PAO du 6 au 10 Décembre à Cahors dans le Lot. Quatre options sont au choix: applications vidéo, titrage et habillage de films ou images et animations 3D ou multimédia et bornes interactives ou PAO, mise en page et typographie. D'autres sessions sont prévues tous les deux mois et du 11 au 15 avril un stage de perfectionnement 3D est prévu. Ces stages sont agréés. *(Les Films du Genièvre, Belcastel, 46200 Souillac, tél 65-37-00-71)*

Le 3e Oeil à la Rochelle propose différents stages tout au long de l'année. Sujets: initiation à l'infographie, week end vidéo, initiation à la vidéo, réalisation et montage vidéo. *(Contact: Yannick Champay, 3e Oeil, Carré Amelot, BP 309, 10bis rue Amelot, 17013 La Rochelle Cedex, tél 46-41-45-62, FAX 46-27-03-25)*

Vidéo Force-------------------------
Cette nouvelle boutique spécialisée multimédia propose ses produits dans la région Nord. *(Vidéo Force, 4 rue Puebla, 59800 Lille, tél 20 12 94 04, fax 20 12 94 06)*

Nouveau magasin----------------
A Troyes, un nouveau magasin de micro-informatique va ouvrir ses portes début 1994. Il ne distribuera pas uniquement des produits Amiga. Les importateurs souhaitant proposer leurs produits sont invités à contacter *Mr Beauval Stéphane, 3 rue de Darmstadt, Apt 286, 10 000 Troyes, tél 25 76 94 07*

C.I.A.----------------------------------
Mr Bleandonu, fidèle à Commodore depuis le C64 et musicien amateur, vient de créer la société C.I.A. (Centre Informatique Amiga). De plus, il songe à créer un club sur la région Toulonnaise où il pourra partager ses connaissances musicales et graphiques. *(C.I.A. 1233 route de la Seyne à six-fours, 83500 la Seyne sur mer, tél 94 88 61 80)*

Infologs------------------------------
Un espace musique est réservé tous les vendredi de 14H à 19H dans le magasin Infologs. Le logiciel Bars & Pipes Professionnel y est en démonstration sur un Amiga 4000. De plus, entre deux discussions, on vous offre des rafraîchissements. *(Infologs, 205 rue St Pierre, 13005 Marseille, tél 91 47 01 79)*

ASV------------------------------------
Atelier Sud Vidéo est présent dans les grandes villes du sud de la France: Bordeaux, Toulouse, Marseille, Montpellier, Nice, Lyon et Paris. Ces boutiques proposent des prestations vidéographiques: sortie d'images sur tout support vidéo (VHS, SVHS, Hi8, U'Matic, BetacamSP), sur imprimante qualité photo couleur format A5, sur pellicule photo ou diapo 24x36, sur imprimante N&B Postcript. Ils peuvent créer des images et animations 2D et 3D haute définition, des présentations, des bornes multimédia, des logos, du titrage. Un service de location de matériels professionnels est également proposé. Cette société peut digitaliser tous documents, propose des services de formation et est revendeur agréé Amiga depuis cinq ans . Mr christophe Bajon vous renseignera depuis la cellule vidéographique d'ASV Toulouse au 61 44 46 47



Ça bouge chez Someware :

Pour tous ceux qui pensent avec leur Amiga



Nouveau catalogue : *Someware prépare actuellement un nouveau catalogue de vente par correspondance comprenant plus de 300 références ! Réservez-le dès maintenant pour le recevoir gratuitement.*

Praxitel — 390F
Logiciel de communication pour Amiga. A la fois émulateur minitel (1, 1b, 2) et émulateur de terminal. Langage de commandes, protocoles XPR. Documentation en Français. *Edité par Someware.*

Cable Minitel — 120F

Praxitel + cable — 490F

OnTheBall — 340F
Un agenda complet sur le Workbench : calendrier, rendez-vous, carnets d'adresse, aide-mémoire, éditeur de textes. Logiciel et documentation en Français. *Importation exclusive Someware.*

HyperCache — 340F
Un système de cache hyper performant, utilisant un algorithme couramment utilisé dans le monde des mainframes. Documentation en Français. *Importation exclusive Someware.*

Comprendre et bien exploiter son Amiga — 250F
Livre d'initiation en **français** à l'utilisation de l'Amiga (à partir du Workbench 2.0). L'utilisateur est guidé pas à pas : de la souris à la startup-sequence. Comprend 2 disquettes avec plus de 35 programmes. *Importation exclusive Someware*

Boing ! La souris professionnelle — 640F
LA souris optique 3 boutons pour tous les Amiga ! Souple et précise, solide et sans entretien, elle est indispensable aux pros (CAO, PAO, 2D, 3D, vidéo, ...). Fournie avec une disquette d'utilitaires et un tapis réseau. *Importation exclusive Someware*

Kit développeur Commodore 3.0 — 150F
C'est le kit officiel de développement de Commodore. Quatre disquettes : includes 3.0, autodocs 3.0 (toute la documentation des fonctions de la ROM), developer tools (enforcer, mungwall, sushi,...) , examples (AGA, BOOPSI, Intuition, ...). Indispensable !.

La boite à outils : DICE — 590F
Compilateur C ANSI de Matt Dillon. Complet, pour les Workbench 1.3, 2.0 **et 3.0**. A la fois le moins cher du marché et un des plus performants. Le seul avec une documentation en français. Nouvelle version 2.07.54-3.00 comprenant includes et amiga.lib pour le Worbench 3.0.

***Mise à jour 2.06.40 en 2.07.54-3.00* — 60F**

***Mise à jour 2.07.54 en 2.07.54-3.00* — 30F**

Promo : *kit développeur 3.0 + mise à jour 2.07.54 en 2.07.54-3.00* — **160F**

PROMO

Quantum LPS 240 — 2995F
Disque dur SCSI interne, 3,5 pouces, demi-hauteur, 14ms, 5 Mo/s, garantie 2 ans.

LPS240 + Cable SCSI — 3045F
Cable interne en nappe pour 2 disques SCSI

nouveau

Brilliance — 1690F
Enfin disponible, le tout nouveau logiciel de dessin de Digital Creations.

Scape Maker v.3.0 — 490F
Complément idéal de Scenery Animator : Scape Maker transforme une image IFF en un fichier DEM.

Charts & Graphs — 950F
Création d'objets graphiques à partir de tableaux de chiffres. Facilite la présentation de résultats, de chiffres, de tableaux. Sortie PostScript ou IFF. Affichage par histogrammes, courbes, camemberts, etc...

promo

Moniteur A2024 — 2690F
Moniteur 15" en quatre niveaux de gris conçu par Commodore. Désentrelace les modes standards de l'Amiga et offre un mode supplémentaire 1024x1024 non-entrelacé compatible avec la plupart des logiciels (ProPage, ProCalc, AMax, etc...). Idéal pour la bureautique (traitement de textes, PAO, tableurs) et la programmation. Compatible avec tous les Amiga (1Mo de CHIP minimum).

Disques durs A1200/A600
Disques durs 2,5" IDE pour A1200 et A600, avec logiciel de sauvegarde Quarterback gratuit et notice d'installation en Français. 40Mo : 1490F, 60Mo : 2290F, 80Mo : 2890F.

La boite à outils : MetaScope — 625F
Débogueur symbolique compatible avec la plupart des langages dont DICE. Support 68020/68030; multi-fenêtres : mémoire, code, symbole, hunk; breakpoints conditionnels; évaluation d'expressions; modification du code en ligne; etc... Documentation en **français**. *Importation exclusive Someware.*

Vente par correspondance :

Participation aux frais de port : logiciel (y compris disquettes) 15F, 50F en recommandé, 100F en contre-remboursement. Matériel (sauf produits lourds nécessitant un transporteur) : 50F en recommandé, 100F en contre-remboursement. Par transporteur : 200F.

Développement de logiciels, étude, implantation, administration de réseaux AmigaOS, Unix, Vax : nous consulter.

Nouvelle adresse :



Someware • 27 rue Gabriel Péri • 59186 ANOR

Téléphone : 27 59 62 57 • Fax : 27 60 60 87

EGS Spectrum

Un environnement rapide, attirant et prometteur

PREMIERES IMPRESSIONS PAR LUCAS JANIN

Une nouvelle carte graphique, la EGS Spectrum de GVP, voit le jour pour Amiga. Elle se place sur le même marché que les cartes Retina et Picasso. Cependant, ce nouveau produit de GVP possède l'avantage de tourner sous le système EGS et de s'adapter au type de connecteur (Zorro II ou Zorro III). Dans cette catégorie de prix, c'est la première que nous ayons testée qui en a ces capacités.

Caractéristiques

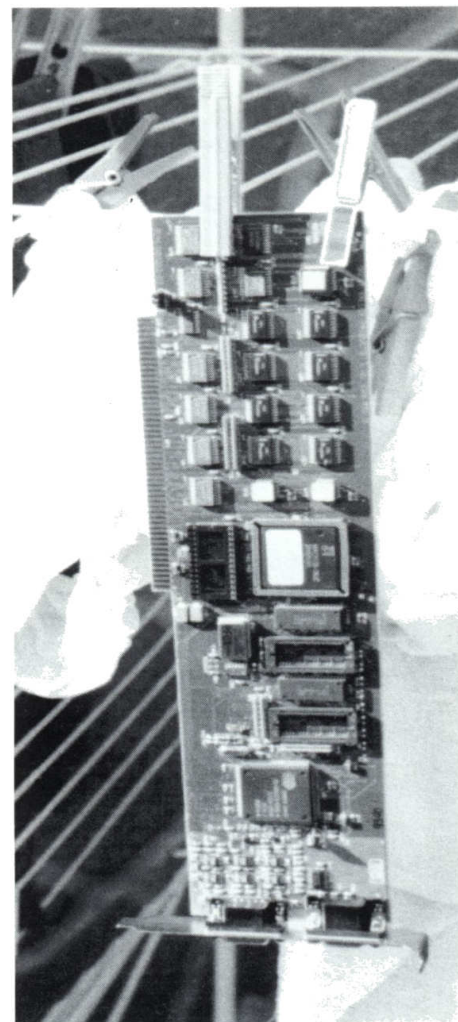
La version testée est équipée de 1 Mo de mémoire vidéo et permet d'obtenir les résolutions du tableau 1. Attention, il ne faut pas oublier que cette carte est limitée à 256 couleurs sur le Workbench. Elle s'adapte automatiquement au type de connecteur mais pour utiliser le connecteur Zorro III sur un 3000 et un 4000, il faut que ces derniers soient équipés de la dernière version du circuit Buster *(c'est le même problème que pour la carte contrôleur SCSI II de Commodore, l'A4091, et, en fait, pour toute future carte Zorro III).* Dans le cas contraire, il faut forcer la carte à fonctionner en mode Zorro II (c'est malheureusement le cas pour ce test). Les taux de transfert annoncés sont de 3,5 Mo/s en Zorro II et 12 Mo/s en Zorro III.

Performances

La carte ne nécessite pas obligatoirement deux écrans (contrairement à la Retina) pour faire tourner les applications qui ne fonctionnent pas sur celle-ci. En effet, elle possède un pass-through. La carte n'utilise pas le connecteurr vidéo, il est donc tout à fait possible de faire cohabiter le Spectrum avec une autre carte (telle que l'IV24, Opal Vision et Video Toaster pour nos lecteurs québécois).

La carte intègre un blitter qui permet de réaliser des scrollings d'une très bonne qualité. Autre magie de cette carte, la mémoire Chip n'est pas affectée par tous les écran ouverts sur la Spectrum. Cette mémoire si rare sera appréciée à sa juste valeur par l'utilisateur de Scala qui en est si gourmand.

Le test a été effectué avec un Amiga 4000 équipé de 18 Mo et d'un 1960 de Commodore. Ce dernier est limité à une résolution de 1024 par 768 en entrelacé car sa fréquence horizontale ne dépasse pas 35.5 kHz. Sur un écran 17 pouces, la carte aurait trouvé toute sa dimension. Pour les



Cette carte était très fraiche...

Logiciels	Version Testée	Fonctionne sur Spectrum	Fonctionne sur Amiga	Notes Commentaires
Traitements d'images et Morphing				
ADPro	2.3	non	oui	Pas d'affichage de l'image sur spectrum (pas de 'saver')
Morph		oui	oui	Choix par ScreenMode
ImageFX	1.01	oui *	oui *	* Programme sur WB et Rendeur EGS
CineMorph		oui	oui	Choix par ScreenMode
Traitements de texte				
Final Copy	2 Fr	oui	oui	Blocage lors de déplacement des tabulations
ProPage	4.0	non *	oui	* plantage
Fractales				
Scenary	4.0	non	oui	
VistaPro	3.0	non		fonctionne pas du tout (idem sur Picasso)
Panorama	3.0	non	oui	
Dessin				
DPaint	4.6	non	oui	
Brillance	1.0a	non	oui	
Images de Synthèse				
Imagine	2.0	non	oui	
Réal 3D	2.31	oui	oui	

Tableau de compatibilité de quelques logiciels que nous avons testés sur notre configuratio

problèmes d'écran, reportez-vous à AmigaNews n°61.

Le Workbench

Rien de plus simple. Il suffit de choisir une résolution dans les *Préférences* du Workbench (icône mode d'affichage ou *ScreenMode* pour les puristes). Il en est de même de tous les programmes avec lesquels il est possible de choisir son type d'écran parmi ceux disponibles dans le Workbench. Il y a une fonction plus qu'intéressante pour les possesseurs de machines non AGA: il est possible d'avoir son Workbench en 256 couleurs, mais le système 3.0 est nécessaire (sera t-il disponible chez Commodore un jour?). Par contre, les programmes mal conçus (je ne donnerai pas de nom) ne peuvent pas utiliser l'affichage sur la carte car aucun "patch" n'est fourni (même *ForceMonitor* reste sans effet). Ceci demeure une énorme lacune qui, espérons le, sera rapidement comblée.

Il est à regretter l'absence de "savers" (pilotes de sauvegarde) pour *ArtDepartment Pro* (et de pilotes pour *ImageMaster*) qui sont généralement fournis par les constructeurs de cartes graphiques. En revanche, *ImageFX* de GVP utilise le système EGS pour afficher les rendus. Selon le distributeur CIS une nouvelle version qui sera bientôt disponible fonctionnera entièrement sous EGS.

Maintenant, voyons la comptabilité avec les programmes les plus connus :

EGS-Paint

C'est le nom original du logiciel de dessin fourni avec la carte. Ce programme tourne grâce à l'EGS et utilise toutes les fonctions de ce nouveau système: déplacement des fenêtres avec leur contenu, fenêtres qui peuvent sortir de l'écran, tramage temps réel, menus détachables, fenêtres que l'on peut redimensionner et où les gadgets en font de même...

Il est possible de travailler simultanément sur plusieurs images contenues dans des fenêtres (voir écran sur la page 50). Ces fenêtres peuvent être déplacées et redimensionnées... et les images avec. C'est impressionant.

Quelques fonctions manquent quand on a l'habitude de travailler avec TVPaint (*Shift, BigEdit...*), mais EGS-Paint pourra remplacer TVPaint dans bien des cas.

TVPaint

La version 2.0 de ce logiciel hors norme tourne dans sa version EGS. Il utilise toutes les résolutions disponibles avec dithering (hormis le 24 bits). La rapidité est bonne. Il nous semble que TV Paint 2.0 sur la Spectrum est un peu moins rapide

SUITE PAGE 50

EGS - un look d'enfer

Sous ce sigle (Enhanced Graphics System) se cache un nouvel environnement que doivent connaître les amateurs de domaine public (version démonstration sur les CAM 743 a et b). C'est une couche logicielle qui ré-interprète le système graphique de l'Amiga et ajoute de nouvelles possibilités.

EGS est la proprieté de la société allemande Viona, dont les programmeurs ont passé un an chez GVP aux Etats Unis pendant le développement. Le système est vendu sous licence aux différents constructeurs, dans le but de pouvoir unifier l'interface entre l'Amiga et les cartes graphiques, un peu dans l'esprit du RTG, le système de Commodore qui se fait attendre. Une application qui fonctionne sur EGS tournera parfaitement sur toutes les cartes utilisant ce système.

Actuellement plusieurs cartes utilisent l'EGS : la **Visiona**, les **Rainbow** II et III, la **Piccolo**, et l'**EGS 110/24** de GVP. Il peut même être utilisé par l'AGA et l'ECS, c'est à dire vous et moi. *TVPaint 2.0* utilise EGS pour tourner sur toutes ces configurations.

L'affichage du système EGS se fait dans le nombre de couleurs choisies (2, 4, 8, 16, 256, 65536), et un tramage temps réel peut être utilisé pour simuler le 16 millions de couleurs. L'affichage sans tramage est automatique dans le mode 24 bits.

Grâce au programme *EGS-DisplayAjust*, il est possible de créer son propre écran ou d'en charger un préexistant (VGA, SVGA, 1960, NEC..). A ce stade, vous pouvez créer les moniteurs avec la résolution et les fréquences désirées. Ceux-ci sont accessibles par le système EGS et AmigaDos. Grâce à ce programme, il est possible de sortir des résolutions vidéo (Pal, NTSC et Secam), de PC (VGA, SVGA) et de stations (Sun, NeXT).

Plusieurs utilitaires sont fournis pour le système EGS: un afficheur de textes, une loupe, une horloge, un afficheur d'images IFF, un "grabber" d'écrans et de fenêtres, un shell, un tétris, un traceur de fonctions, un logiciel de dessin (*EGS-Paint*) et les programmes nécessaires pour la configuration des préférences (*Fonts, Input, ScreenMode, DisplayAdjust, Color, NightShift*).

Le nombre d'applications utilisant les nouvelles fonctions et le très propre look EGS disponible à ce jour n'est pas énorme: TVPaint, EGS-Paint, Rainbow Painter, MPEG Player et de nombreux petits domaine public.

Le Workbench peut tourner sur un écran EGS mais il est limité à 256 couleurs et ne profite pas des nombreuses améliorations comme le déplacement intégral des fenêtres etc. (voir paragraph EGS Paint). En fait, un Workbench sous EGS est un Workbench normal qui présente un gros avantage: travailler dans les modes et avec la vitesse de la carte graphique (avec la Spectrum nous l'avons mis en 1280x1024) et avec une très grosse économie de mémoire Chip.

Résolutions	Equivalences	1 Mo	2 Mo	Entrelacé
320 x 200		24	24	N
640 x 400		24	24	N
640 x 480	VGA	24	24	N
736 x 480	NTSC	16	24	O
736 x 575	PAL	16	24	O
800 x 600		16	24	N
1024 x 736	SVGA	8	16	N
1120 x 900	NeXT	8	16	N
1280 x 1024		4	8	O
1600 x 1280		4	8	O
Tableau 1				

Tableau des résolutions des cartes Spectrum 1Mo et 2Mo

MaxonMagic

Les screen-blankers sont de plus en plus nombreux sur l'Amiga: après SuperDark, un blanker DP multi-modules excellent, programmé par Thomas Landspurg (un français, cocorico!), voici un programme commercial réalisé par la société Maxon Computer, très connue pour la qualité de ses autres produits: MaxonCAD, Maxon C++,..

Une fois de plus, Maxon nous propose un très bon soft: MaxonMagic est tout à fait comparable à AfterDark (la référence en la matière sur Mac et PC) en ce qui concerne les fonctions d'économie d'écran.

Installation

Le manuel commence très fort: l'introduction nous raconte l'évolution des relations homme-machine dans un scénario à la Terminator II!

Suivent la description de l'installation *(faite avec le désormais classique Installer de Commodore)*, du panneau de configuration et de tous les modules proposés. C'est en lançant l'installation que l'on prend conscience du degré de finition du produit: on peut installer MaxonMagic sur disque dur ou sur disquette, mais surtout on a le choix entre des modules ECS/OCS et des modules AGA/cartes graphiques! C'est un avantage décisif sur SuperDark dont seulement quelques modules peuvent avoir une résolution d'écran non standard. Les possesseurs de Domino, PicassoII et autres cartes graphiques me comprendront.

Panneau de configuration

Après réamorçage de la machine, l'appui sur **Shift-F1** affiche le panneau de configuration. On peut alors choisir le module que l'on désire, le tester, le configurer. Tiens! Un bouton marqué Audio? Eh oui, MaxonMagic n'est pas un blanker comme les autres: il gère le son d'une façon remarquable! Non seulement le blanker que vous choisissez peut émettre du son ou de la musique, mais TOUS les événements du système peuvent être associés à un son: ouverture d'une fenêtre, d'un écran, insertion d'une disquette, appui sur une touche du clavier... La configuration par défaut réserve d'amusantes surprises: les touches alphabétiques de mon clavier produisent un son de machine à écrire, alors que le pavé numérique produit les fréquences vocales d'un téléphone!

D'autres réglages, plus classiques, sont disponibles: la durée d'attente avant déclenchement, la priorité, le pourcentage du temps machine minimal restant pour permettre l'activation du blanker *(pour ne pas rallonger le calcul en ray-tracing de votre animation 24 bits en 1280*1024 sur votre A500 :-))*, l'accélération de la souris, le volume des sons joués.

Les modules

Passons maintenant aux différents modules proposés: ceux-ci restent très classiques, mais ont souvent un petit plus qui les distingue d'autres adaptations. Par exemple, les grille-pains volants d'AfterDark sont devenus des petit-déjeuners volants avec la tasse, l'oeuf et son coquetier, le réveil, le pot de confiture! *(Remarque: ce module ne fonctionne que sous OS 2.0 ou supérieur)*; le module **stars** est sans comparaison avec le pâté de pixels rampants lui servant d'homologue sous Windows. On trouve encore les modules spots *(projecteur)*, flashes *(éclairs)*, password, eyes, fireworks *(feu d'artifice)*,...

La configuration des fonctions sonores est, comme indiqué précédemment, très complète. A vrai dire, je n'ai jamais vu un utilitaire dédié à la gestion sonore des événements systèmes faire autant de choses:

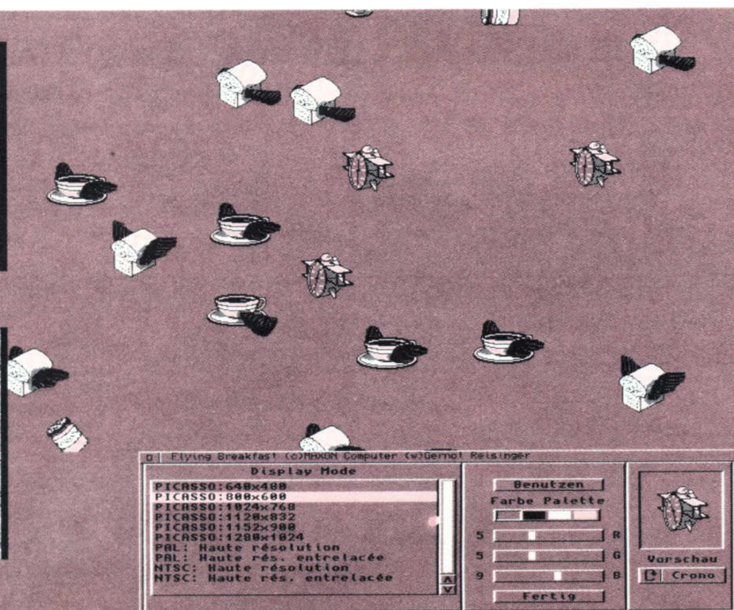
1) tirage aléatoire possible d'un son pour un événement donné.

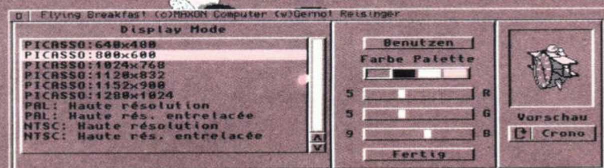
2) possibilité de garder en mémoire un son utilisé très souvent (ouverture d'une fenêtre par exemple).

3) configuration de la priorité de la lecture des sons lorsque plusieurs doivent être joués en même temps.









PHASE

93 Av. Gl. Leclerc
Galerie "le square"
75014 PARIS

TEL : 45 45 73 00
FAX : 45 45 50 17

du Lundi au Samedi
10h - 13h 14h30 - 19h30

B.I.P.

16 rue
Jeanne d'Arc
45000 ORLEANS

TEL : 38 81 13 23
FAX : 38 77 07 88

du Mardi au Samedi
10h - 13h 14h - 19h

A500 : CARTES ACCELERATRICES

A 530 turbo,80 Mo, 1 Mo	4690 F
A 530 turbo,120 Mo, 1 Mo	5190 F
PROMO: équipée 4 Mo	+ 2000 F

BLIZZARD A1200

4 Mo 32 bits ext. à 8
avec copro.33 Mhz
horloge
3200 F

A2000 : CARTES ACCELERATRICES

COMBO 340, 4 Mo	6490 F
G-FORCE : 68040 33 Mhz + 4 Mo	
ext. 64 Mo + SCSI + port // et =	9900 F
PROMO : + kit 4 Mo	+2000 F

autres références nous consulter

A1200 : CARTES ACCELERATRICES

A 1230 turbo,68030/40Mhz,0 Mo	2990 F
A 1230 turbo,68030/40Mhz,1 Mo	3990 F
A 1230 turbo,4 Mo,copro 68882	TEL
avec extension 4 Mo	+2000 F
MBX 1230XA, 68030/50Mhz,4 Mo	5600 F
MBX 1230XA, 68030/50Mhz,8 Mo	7000 F
MBX 1230XA ,68030/50Mhz,4 Mo	
+68882 à 50Mhz	7200 F

DISQUES IDE SEULS

120 Mo (3"1/2)	1690 F
210 Mo	1990 F
340 Mo	**2990 F**
420 Mo	3990 F

DISQUES A 500

GVP 80 Mo	2790 F
GVP 120 Mo	3290 F

DISQUES A 2000

GVP 80 Mo	2990 F
GVP 120 Mo	3490 F
GVP 170 Mo	3990 F

DISQUES 600/1200

40 Mo (2"1/2)	1300 F
80 Mo	2000 F
120 Mo	2500 F
200 Mo	3500 F

Livrés avec nappe et disquette.

AMIQUEST

40 Mo	1790 F
60 Mo	2190 F
80 Mo	2590 F
120 Mo	2990 F

DEMONQUEST

80 Mo	1990 F
120 Mo	2290 F
200 Mo	3190 F
340 Mo	4490 F

DESKJET 550
4600 F

DISQUES SCSI SEULS

120 Mo	1990 F
170 Mo	2490 F
210 Mo	**2990 F**
340 Mo SCSI 2	3990 F
540 Mo SCSI 2	6690 F
1Go SCSI 2	8490 F

AMIGA 600/1200

A 600	1500 F
A 1200/40 Mo	3800 F
A 1200/80 Mo	4500 F
A 1200/120 Mo	5000 F
A 1200/170 Mo	5400 F
A 1200/200 Mo	5900 F

LES MEMOIRES

A500

512 K avec horloge	290 F
1.5 Mo avec horloge	790 F

A2000

carte ctrl GVP + 2 Mo	2000 F

A1200

PCMCIA 2Mo	1000 F
PCMCIA 4Mo	1500 F
A 1208/1Mo ext. 32bits	
avec ctrl SCSI	2190 F
A 1208/4Mo	3390 F
BLIZZARD ext. 32 bits	
avec 4Mo	**2300 F**
68882 à 33Mhz	990 F
68882 à 50Mhz	1490 F

A3000

4 Mo Static Column	1900 F

A4000

4Mo 32 bits	1700 F

ECRANS

1084 S	1450 F
Commodore1942	**3400 F**
NEC 3FGe 15"	4900 F
NEC 4FGe 15" NE	5950 F
SVGA 17" 1280x1024 NE	6400 F

AMIGA 1200

disque 80 Mo
extension 4Mo 32 bits
horloge
6600 F

CARTES GRAPHIQUES

DCTV sauf A4000	2590 F
DCTV tout Amiga	2890 F
RETINA 24 BITS 2Mo	3990 F
RETINA 24 BITS 4Mo	**4790 F**
PICASSO 2Mo	2590 F
EGS SPECTRUM de GVP	**N.C.**
OPALVISION 24 BITS	
livrée avec IMAGINE 2.0	**6400 F**
GVP VISION 24	12900 F

Polices vectorielles et Bitmaps

Outline Fonts:35 fontes Compugraphics pour tous les softs	1150 F

CARTES CONTROLEURS

HCD série 2 GVP	1290 F
Oktagon + Gigamem	1290 F
Commodore A4091	2390 F
Z3 Fastlane	
jusqu'à 10Mo/s	promo

COMMUNICATION

FAX/MODEM 9600*	1600 F
FAX/MODEM 14400*	**2600 F**
Fax/Modem SUPRA V42b	2990 F
logiciel Praxitel	390 F

* compatible minitel V23

DIGITALISEURS

VIDI - 12 (doc en fr)	**1290 F**
VIDI - 24 temps réel	TEL
DCTV sauf A4000	2590 F
DCTV tout Amiga	2890 F
VLab (temps réel) port //	3490 F
VLab (temps réel,YC) int.	3990 F

GENLOCKS/VIDEO

GST 40 a Y/C	2500 F
GST Gold ASF	3700 F
GST Gold SPF	**4400 F**
GST Gold Pro	6800 F
MSP 800 (avec TBC)	15000 F
G-LOCK de GVP	**3390 F**
VideoMaster (pal/YC pro)	7900 F
CP 10 (codeur)	1600 F
MT PRO+ (multitransc.)	4500 F

ONDULEURS

400 VA	2000 F
(idéal pour une configuation)	
600 VA	2900 F
1200 VA	3900 F

IMPRIMANTES

CANON BJ 10SX	1800 F
CITIZEN 240	1990 F
HP 510	2500 F
HP DESKJET 500 C	**3000 F**

SCANNERS

Scanner à main N&B	1290 F
Scanner Migraph	4490 F
Epson A4 GT 6500	9500 F
Epson A4 GT 8000	11900 F

Pour toutes configurations A 4000, contactez-nous

UTILITAIRES

DIRECTORY OPUS V.4	690 F
PRO CONTROL	590 F
CAN DO (Fr)	**950 F**
SAS/LATTICE C ++	2790 F
HyperCache	**340 F**
MAC 2 DOS	690 F
AMOS (Fr)	460 F
AMOS Pro	800 F
PRAXITEL (MINITEL)	**390 F**
Praxitel + cable	**490 F**
ON THE BALL	340 F
SCENARY ANIMATOR	1100 F
SCAPE MAKER	490 F
ART DEP. PRO 2.3	1690 F
DEVPAC	800 F
VISTA PRO 3 (US)	**790 F**
Makepath ou Terraform	390 F
QUATERBACK 5.0	390 F
QUATERBACK TOOLS	590 F
Kit Commodore dév. 3.0	**150 F**

AMIGA 4000

68040 à 25 Mhz
équipé **6Mo** en Ram
200 Mo de disque dur
15200 F

BUREAUTIQUE

PROWRITE 3.3	590 F
PROMO: FINAL COPY II (Fr)	**TEL**
SoftFaces 1/2/3/4	490 F
SoftClips 1/2/3/4	490 F
PRO- CALC (tableur)	1490 F

ACCESSOIRES

LECTEUR 3"1/2 EXTERNE	550 F
carte ctrl GVP HCD 0K	**1390 F**
OKTAGON + Gigamem	**1290 F**
lecteur interne A500	550 F
Megachip avec SFAgnus	1900 F
MULTISTART 2+ ROM	600 F
lecteur interne A2000/4000	800 F
transfo. A500/600/1200	450 F
ROM 2 ou 1.3	200 F
ext.512K+horloge A500	290 F
cable PERITEL	100 F
DB23/DB15 VGA	**150 F**
souris AMIGA	**290 F**

DCTV, VISION 24, VIDI-12
SUNRIZE AD516
VLAB, RETINA, MIGRAPH
démonstration sur rendez-vous

SUPRA FAX/MODEM

externe 14400 bds
logiciel GP-FAX
2990 F

P.A.O

PAGESETTER 3	**690 F**
PRO. PAGE 3.1 VF	890 F
PRO. DRAW 3.0	1490 F
PRO. PAGE 4.0	1490 F

MORPHING

CINEMORPH	590 F
IMAGE F/X	1990 F
MORPH Plus	1550 F

DISPONIBILITE DES PRODUITS ? TELEPHONEZ-NOUS.

VIDI-12

le digitaliseur pour tout AMIGA
Une image couleur capturée en moins d'une seconde. Des séquences entières noir et blanc saisies en temps réel.
Compatible AGA.
1290 F

MUSIQUE

BARS & PIPES	1290 F
BARS & PIPES 1.0e (fr)	2400 F
BARS & PIPES PRO 2.0	3000 F
carte d'échantillonnage	
SUNRIZE AD 1012	4900 F
carte SUNRIZE AD 516	**11900 F**
DSS	590 F
DSS +	**PROMO**

TITRAGE

SCALA VIDEO TITLER	590 F
SCALA MULTIMEDIA MM201	**1990 F**
BROADCAST TITLER SHR	1490 F
BT II Fontpack 1+2+Enhancer	1150 F
MONTAGE 24 : (16 millions)	NC

GRAPHISME

promo:BRILLANCE	**1600 F**
DP IV AGA	**800 F**
TRUE PAINT	950 F
VOLUMM 4D Jr	450 F
REAL 3D CLASSIC	990 F
REAL 3D V 2	3700 F
IMAGINE 3	**N.C**
ART DEP. PRO 2.3	1690 F
PRO-Control	590 F

SCANNER A MAIN MIGRAPH

262144 couleurs
résolution de 50 à 400 dpi
une seule passe suffit pour capturer toutes vos images.
4490 F

REPRISE
de votre scanner noir & blanc pour l'achat d'un MIGRAPH
600 F

LES TABLETTES GRAPHIQUES

GENIUS GT 906	
en 22x15 avec stylet	1900 F
GENIUS GT 1812	
en 45x30 (stylet + souris)	5900 F
KURTA 30x30	4990 F
KURTA 30x43	7790 F
KURTA XGT 30x30	
à pression variable	8990 F

NOM/PRENOM..

ADRESSE...

VILLE...CP...............................Tel.......................

REGLEMENT PAR CHEQUE A LA COMMANDE,
FRAIS DE PORT : 40 F pour les logiciels, 60 F pour le matériel
(envoi en contre remboursement + 60 F)
GRATUIT POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE A 5000 F

DESIGNATION	QTE	MONTANT
11/93N *hors promotion	montant total	
	port	
	à payer	

BON DE COMMANDE A RETOURNER A : PHASE 93 AVENUE DU GI LECLERC 75014 PARIS TEL 45 45 73 00

4) possibilité de choisir un son différent pour le lancement de CHACUNE de vos applications!

5) 11 types de touches disponibles, avec un son pour chaque type.

6) possibilité d'affecter un son différent à chaque heure de la journée, ainsi qu'aux 1/4, 1/2 et 3/4 d'heure.

7) enfin, j'ai gardé le plus délirant pour la fin: MaxonMagic peut détecter n'importe quel mot dans un écran et vous jouer le son que vous lui avez associé. Quelques exemples sont fournis dans la documentation. Cela paraît bête, mais l'effet est garanti: vous ouvrez un menu qui contient un mot particulier, ou vous tapez StarTrek dans votre traitement de texte, et votre Amiga vous jouera le son que vous avez associé à ce mot!

Les échantillons fournis sont au format HSN, pour des raisons de compatibilité avec un programme ST et PC qui s'appelle CrazySounds, et un player de sons HSN est fourni avec MaxonMagic. Cependant, rien ne vous empêche d'utiliser des sons IFF, qui sont aussi reconnus.

Quelques regrets

1) la documentation et les menus sont *(pour l'instant je l'espère)* entièrement en allemand, et la plupart des nombreux sons fournis *(deux disquettes)* ont une très forte connotation germanique: pubs allemandes, imitations d'hommes célèbres...

2) quelques modules ont eu chez moi des effets bizarres: spots et wb_joke *(qui fait dégouliner le Workbench)* ont modifié la palette.

3) la partie audio utilise deux des voies de l'Amiga, ce qui oblige à désactiver les fonctions audio pour utiliser un module-player correctement.

Pour conclure

MaxonMagic est LE screen-blanker sur Amiga, SuperDark gardant cependant quelques avantages: il est du domaine public et l'auteur indique dans la documentation comment programmer soi-même des modules.

Gilles Morain

Editeur: MAXON Computer
Industriestr. 26
D-65760 Eschborn
Allemagne
Prix: 79.- DM

AmigaVision Professional

Développé en 1990 par la société IMSSAT en collaboration avec Commodore, le système auteur multimédia Amigavision avait déja de quoi séduire un large public dans sa première édition. Le logiciel revient aujourd'hui dans une nouvelle version Professionnal présentant des améliorations majeures et des possibilités accrues qui lui permettent de prétendre au qualificatif de "professionnel".

Présentation

AmigaVision est un puissant logiciel de création d'applications multimédia interactives. Son environnement graphique orienté objet permet de créer facilement des applications professionnelles sans utilisation d'un langage de programmation. Ses nombreuses fonctions multimédia permettent d'intégrer textes, graphiques, sons, animations, séquences vidéo analogiques et numériques, en provenance de différents médias: Disque Dur, CD-Vidéo, CD-Audio, CD-ROM.

Un jeu de 39 icônes réparties en 6 ensembles (voir fig.1) fournit un environnement de conception, complet, simple d'utilisation et puissant, complété par une base de données intégrée au format ***DBase III***.

La conception d'une application s'effectue en plaçant avec la souris les objets et les événements représentés par les icônes sur un axe vertical, constituant l'organigramme de l'application. Chaque icône ouvre une boîte de dialogue permettant de paramétrer l'objet dans ses moindres détails, qu'il s'agisse de ressources ou d'événements logiques.

D'un point de vue syntaxique, AmigaVision s'apparente au Basic.

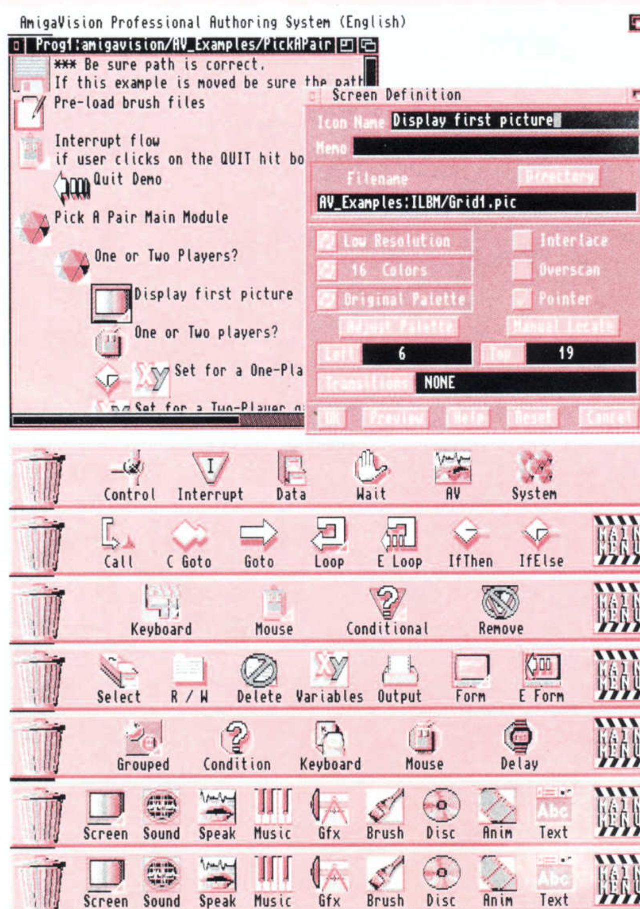


fig.1

Amigavision Pro contient un choix important de modes d'interaction entre l'utilisateur et l'application (souris, joystick, clavier, défilement automatique). En plus des objets et de leurs paramètres respectifs, 70 fonctions dont 12 fonctions logiques permettent de structurer le dialogue entre l'utilisateur et l'application.

Nouveautés

Généralités: il est dorénavant possible de remplacer le pointeur courant par une brosse de son choix de 16 pixels de large maximum.

Comme le montre la fig.2, de nombreuses options permettent de paramétrer le cadre général de

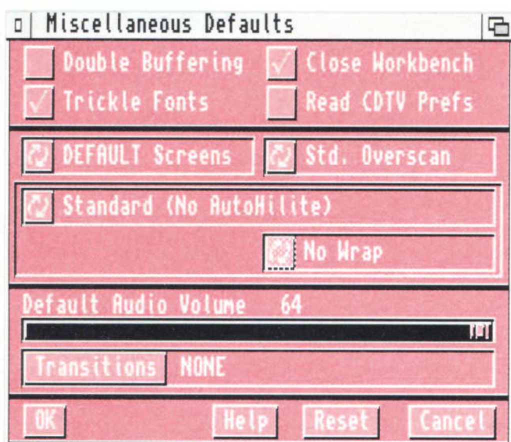


fig.2

l'application: Ecran PAL/NTCS, modes d'interaction (autohilite, avec ou sans pointeur), volet de transition par défaut, doublebuffer, fermeture de l'Atelier, lecteur des Prefs CDTV si l'application l'utilise.... Les transitions 34 volets d'apparitions sont maintenant présentes, séparées en modes BitMap et Screen.(fig.3)

Les préférences utilisateur: ces dernières se sont également enrichies(fig.4). Les utilisateurs souhaitaient plus de possibilités: c'est chose faite puisque nous pouvons maintenant disposer de petites icônes, d'une ouverture automatique des fenêtres de dialogue, de la visualisation des textes de mémos, etc...

Vous noterez le vide caractéristique de la fenêtre "language"... En septembre 1990 je sous-titrais, naïf, mon article sur AmigaVision de la sorte: " *..sera bientôt disponible en français* ". Trois ans plus tard, moins naïf, j'ajouterai à ce propos: ...Ce logiciel sera peut-être un jour traduit en français! Nuance... Une version localisée serait à l'étude.

L'éditeur d'objet: c'est sans doute la modification la plus visible.(fig.5) Auparavant seul un menu présentait les différentes options. Une barre d'icônes lui fait maintenant place avec quelques nouveautés:

- gestion des Animbrushes avec l'objet Brosse (présentes dès le début dans Cando, et à juste titre très attendues.)

- gestion des déplacements d'objets: tout objet peut se déplacer sur un chemin créé à partir de segments de droite. La vitesse de son déplacement et son caractère (loop, pingpong) sont paramétrables. Imaginez une brosse-animée représentant un marcheur; vous pouvez maintenant lui faire gravir un sommet, faire le tour du quartier etc....

L'éditeur d'expression: à mon sens le plus profond remaniement est visible ici.(fig.6). Dans cette nouvelle version il devient possible de définir une fonction qui modifiera les propriétés des objets dans le cours de l'application. A cette fin l'éditeur dispose d'attributs paramétrables. Ceci est valable pour les objets conven-

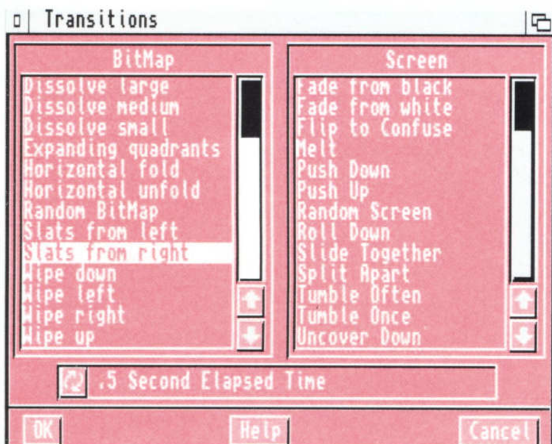


fig.3

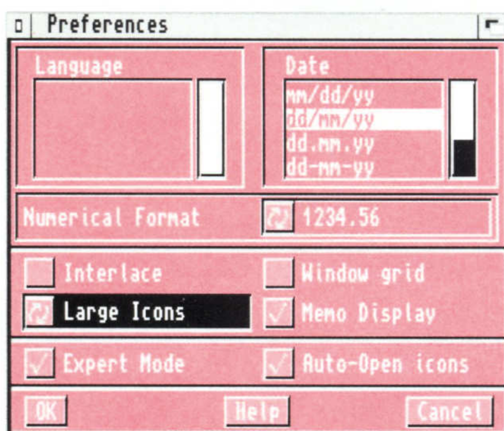


fig.4

tionnels, mais aussi pour une nouvelle catégorie d'objets: les Super-Objects. Ces derniers ne sont pas le propre de votre application, ils appartiennent au moteur d'application qu'est Amigavision Pro et sont visibles dans la fenêtre AVsystem de la fig.6. Avec la possibilité de modifier les propriétés des objets dans le cours même du script, AmigaVision Pro ouvre la porte à des productions interactives complexes.

En avant la musique...

Côté son, le logiciel était à l'origine assez rudimentaire. Certes il gérait IFF 8SVX et SMUS, mais la norme MIDI était réduite à sa plus simple expression!

Sans pour autant devenir exemplaire le logiciel a nettement progressé aussi dans ce secteur:

- gestion des fichiers MidiFile, avec possibilité de permutation des canaux Midi
- lors de l'exécution d'un fichier SMUS il est possible de remplacer un instrument par un autre ou même par un canal Midi.
- lors de l'exécution d'un fichier 8SVX il est possible de jouer le fichier directement depuis le disque dur en spécifiant la taille du buffer. Cette commodité est également valable avec les fichiers ANIM dont on peut également modifier la vitesse d'exécution.

Formats

les nouveaux formats et média sont reconnus, en plus des formats habituels. Retenons la gestion des *AnimBrushes*, et aussi du *CDXL* et des fichiers *MidiFile*. Une bonne surprise est la gestion des *CDAudio* si vous avez un lecteur connecté (CDTV, CD-ROM) par le biais de l'objet "Disc" qui peut traiter tout autant VidéoDisque et CDAudio.

Le CDTV est parfaitement implémenté, AmigaVisionPro se devant

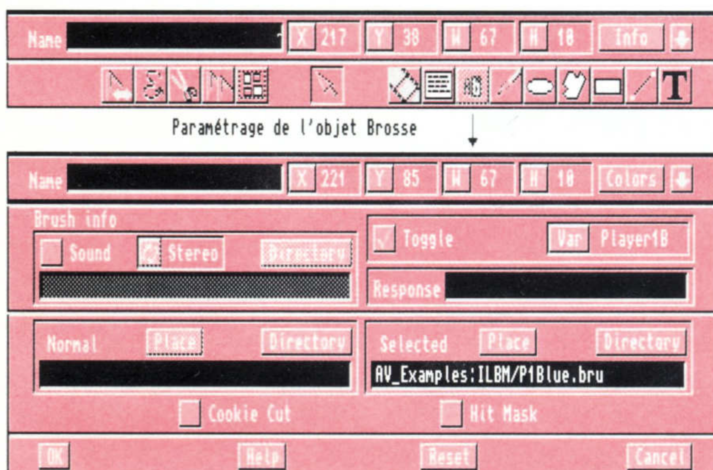


fig.5

d'être un outil de production pour ce support. Tout est prévu à cet effet: prise en compte des limitations mémoire, lecture des PrefsCDTV, mode de désignation spécifique, superbe prise en compte d'un support qui est appelé à disparaître...

AGA....?

La version qui m'a très aimablement été prêtée par Pascal Varenne, du support technique chez Commodore France, est identifiée sous le numéro de version 2.04 et date de 1992. La localisation du Workbench, puis la CD32, ayant retenu toutes les préoccupations de développement, on ne s'étonnera pas de trouver une prise en compte à minima du nouveau chipset. Il est possible de visualiser images et animations à ce format, avec quelques limitations dans leurs paramétrages: pas de cycling, et seules les 32 premières couleurs apparaissent dans la fonction d'ajustement des couleurs de l'éditeur d'objets. De même il est conseillé de basculer le mode Promotion OFF et de tester les volets de transitions.

RunTime: un runTime est livré avec le programme, accompagné des librairies indispensables. Ceci permet de transmettre et commercialiser des applications en toute sécurité.

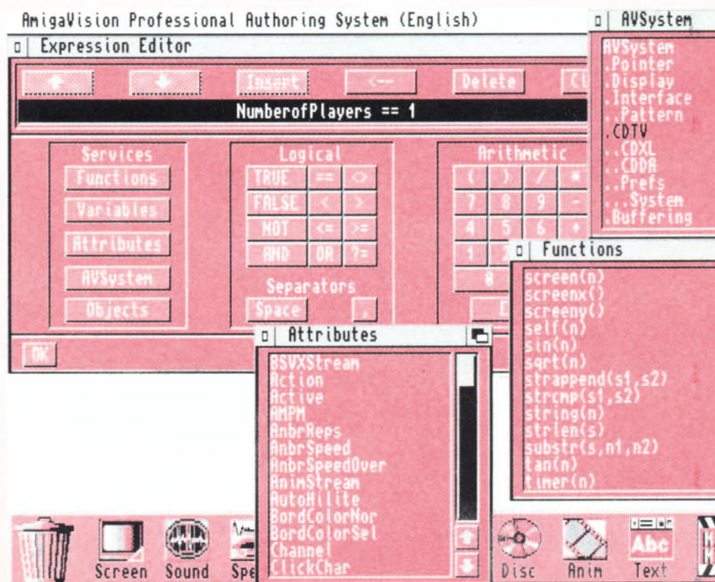


fig.

Conclusion provisoire

Le logiciel est devenu très puissant et a pris en compte les réclamations des utilisateurs. Le manuel principal, tout en anglais bien sûr, est complet et agréable à lire. Un autre manuel commente quelques exemples fournis sur disquettes, mais dont l'intérêt m'a paru inégal.

Est-il devenu la référence en matière de développement multimédia sur Amiga? Il serait souhaitable de le confronter aux dernières versions de Cando et de Scala, en tenant compte de la philosophie de chaque programme.

Personnellement je trouve que toute pédagogique et intuitive qu'elle soit, l'interface demeure lourde.

Par ailleurs, je comprends mal qu'il n'ait pas été traduit en français, l'ensemble des fichiers étant externe. Il perd ainsi une partie de son intérêt, à savoir, être le langage basic de tout Amiga, à la portée de tous.

Le logiciel est édité par Commodore et commercialisé au prix de 1990 F H.T soit 2360 F TTC. Il est disponible dès maintenant, et nous attendons vos remarques à son sujet.

Philippe Ducalet

CanDo 2.5

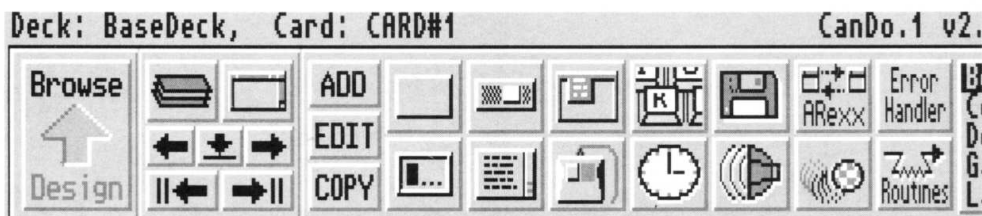


fig.1

Bonjour AGA, mais adieu le DeckBrowser

La nouvelle version 2.5 de CanDo offre une refonte de la présentation du tableau principal (cf. fig.1). Des menus ont disparus, ils ont été remplacés par des boutons. Le bouton XtraTool (les outils) a disparu, il a été remplacé par une liste complètement à droite de l'écran et certains des anciens outils sont devenus des boutons.

Un petit coup d'aspect "pro", pas de quoi révolutionner l'utilisation et les anciens utilisateurs s'y retrouverons très vite. Notons le gag du bouton "Routine" qui est de retour (comme au début de CanDo) après avoir été supprimé, puis remplacé par un menu... Comme quoi les concepteurs de l'interface ont su se donner beaucoup de réflexions pour en revenir à une évidence!

Mis à part ces changements, la véritable nouveauté vient de l'adaptation aux systèmes 2.0 et 3.0 et plus particulièrement aux nouvelles possibilités qu'offre le ChipSet AGA, auxquelles s'ajoute la gestion des fontes CompuGraphic, des fontes couleurs, l'utilisation de l'asl.library et de l'AmigaGuide.Library.

Passons en revue ces nouveautés...

Nouvel outil : SuperMover

Le seul nouvel outil, le SuperMover, permet de déplacer rapidement un ou plusieurs objets sur l'écran.

Dans les outils modifiés, l'outil ConfigCanDo s'est étoffé, (par ex: on peut maintenant ouvrir CanDo en entrelacé) et l'assignation CanDo: est devenue obligatoire.

L'éditeur de fenêtres

L'éditeur de fenêtres a complètement changé. On peut maintenant ouvrir une fenêtre dans toutes les résolutions permises de 320x256 à 1280x512, en combinant les modes de 2 à 256 couleurs, plus les modes Ham 4096 et 262144 couleurs en passant par le mode Halfbrite en 64 couleurs.

Ces fenêtres, comme avant, peuvent s'ouvrir sur leurs propres écrans, sur l'écran du Workbench ou sur l'écran courant (pour les SubDecks) et maintenant sur un écran public. Un écran public est un écran ouvert par une application et sur lequel d'autres applications peuvent ouvrir une fenêtre. A titre d'exemple, j'ai pu ouvrir une fenêtre d'application sur l'écran d'un traitement de texte.

A noter tout de même que l'ouverture d'une fenêtre dans des résolutions différentes du Workbench alors que celui-ci est en Overscan semble perturber CanDo qui crée la fenêtre sur un écran qui ne correspond pas à ce qui est demandé.

Editeur de scripts et de routines

L'éditeur de scripts et de routines s'est considérablement agrandi (en hauteur!), ce qui donne un meilleur confort de lecture avec 23 lignes affichées et permet ainsi l'affichage simultané de neuf outils d'édition (les outils d'édition sont les boutons à droite de l'éditeur).

Pour l'aide à l'édition, l'utilisateur peut dorénavant créer un fichier contenant les mots clé qu'il désire en remplacement d'une commande ou de tout autre texte. Ainsi s'il décide que "ask" sera le mot clé pour AskForFileName ("", "", 0,0,,255,200), il n'aura qu'à taper ask puis faire immédiatement Shift-Espace pour que la commande entière s'inscrive. Dans le fichier des mots clés il y aura la ligne:

«ask»,AskForFileName ("", "", 0,0,255,200).

Ce système, certes pratique, péche par modestie car faire Shift-Espace ne provoque la vérification que du mot clé qui précède le curseur et non de l'ensemble des mots clé du script.

La grande modification de l'éditeur provient de l'utilisation de l'***AmigaGuide*** pour l'aide en ligne. Je reste très perplexe sur l'utilisation de ce guide. S'il répond tout à fait à ce qu'on lui demande, et qu'il offre un vrai système hypertexte, il n'offre plus ce que faisait l'ancien système d'aide: l'insertion de la commande consultée dans l'éditeur. De plus cette aide qui dépasse la simple aide à la programmation peut parfois entraîner une navigation telle qu'il arrive de ne plus exactement savoir où l'on se trouve. Lorsque l'on veut donner beaucoup d'information on risque inévitablement de se retrouver avec une multitude de choix. L'ancien système avait le mérite de n'offrir que ce qui était nécessaire à la programmation. D'autre part, les textes d'aides des commandes renvoient encore au manuel pour connaître certains mots clé, c'est stupide car le texte d'aide n'est plus limité en longueur et il est très facile de le compléter. Espérons que la version française améliorera ceci.

Nouvelles commandes et fonctions

AskForFileName()

Cette fonction utilise désormais l'asl.library et nous évite ainsi la toute petite boîte de requête de fichiers de CanDo. La syntaxe de cette fonction n'a pas changé. Ce qui fait que les anciens Decks restent compatibles avec la nouvelle CanDo.library, par contre il est maintenant possible d'indiquer la taille de la boîte de requête de fichiers. Y sont associées les commandes SetFileRequestMode et SetFileRequestPattern qui autorisent divers réglages comme la sélection multiple ou un filtrage des noms de fichiers.

AskForHelp()

Cette nouvelle fonction utilise l'AmigaGuide.library. Il est donc possible de prévoir l'appel d'une aide au format AmigaGuide depuis votre application CanDo. L'application attendra que la consultation soit terminée pour continuer son exécution.

AskForResponse()

Cette nouvelle fonction répond à un besoin qui jusqu'à présent nécessitait une technique de programmation pas forcément évidente pour un débutant. Par exemple, si on voulait créer une boîte de requête qui pose une question à laquelle on pouvait répondre en cliquant un bouton "Oui" ou un bouton "Non" il fallait créer un deuxième Deck qui devenait un Subdeck du Deck principal. Maintenant il suffit d'utiliser AskForResponse() de la façon suivante pour créer une telle requête:

Let Variable = AskForResponse("Faut-il continuer?","Imprimer...","Oui | Non")

Variable aura la valeur 1 si "Oui" a été

cliqué et 2 si c'est "Non".

Cette fonction va rendre de grands services, regrettons simplement qu'il ne soit pas possible d'ouvrir la boîte de requête à n'importe quel endroit de l'écran (elle s'ouvre toujours en haut à gauche comme les boîtes de requête du système).

Une série de commandes: PlaySong, SetSongTempo, SetSongVolume, Song, etc... permet de jouer une ou plusieurs chansons.

Agréables nouveautés, les commandes PrintScreen et PrintWindow assurent l'impression de l'écran et de la fenêtre, on peut même définir un zone à imprimer.

FilterDocument et PatternMatch() servent à comparer les lignes d'un document ou d'une chaîne à un motif (motif AmigaDos).

Nouveau copyright

A partir de cette version le DeckBrowser n'existe plus. Ce fichier servait à créer des exécutables librement distribuables. Ces exécutables ne nécessitaient pas la CanDo.library. Dorénavant cette possibilité n'existe plus. Une application CanDo demandera toujours la CanDo.library. Ce qui suppose, soit que tous les utilisateurs ont acheté CanDo, ou qu'un développeur a eu l'autorisation (moyennant finance) de distribuer son application avec cette fameuse CanDo.library.

Je ne pense pas qu'il s'agisse d'une bonne idée car cela limite les possibilités de distribution. Par exemple mettre une application dans le domaine public n'est plus aussi intéressant puisqu'elle ne pourra être utilisée que par les possesseurs de CanDo.

Souhaitons qu'INOVATronics revienne en arrière ou tout simplement autorise la diffusion de la CanDo.library pour une somme symbolique.

C'est une question de bon sens, ce n'est pas en limitant le nombre d'utilisateurs des applications CanDo qu'on encouragera les développeurs à utiliser ce langage.

La version testée était une version anglaise, le test a eu lieu sur un Amiga 1200. J'ai aimé la nouvelle interface et les nouvelles commandes et fonctions qui permettent de créer des applications plus "pros" et "standardisées".

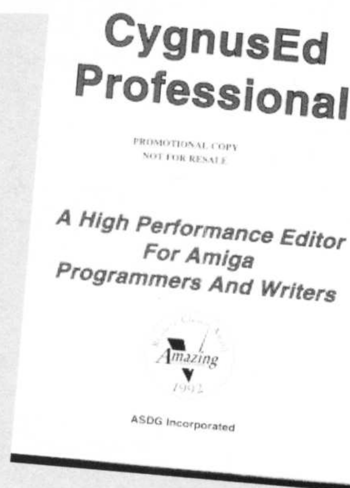
J'aurais aimé une aide en ligne plus documentée et le maintien du fichier DeckBrowser...

CanDo est disponible chez VSPFE en deux versions:

CanDo 2.5 VF requiert le Workbench 2.04, 2Mo de RAM et un disque dur. Cette version propose entre autres le support des chipsets AGA et des fichiers sons de type Tracker. Elle est proposée au prix de 1190F.

CanDo 2.0 VF est pour petites configurations. Elle est vendue 995F.

(VSPFE, tél 64 07 19 76, fax 64 42 04 10)



Le célèbre éditeur de textes CygnusEd (CED pour les intimes) est disponible depuis peu dans sa version 3 sous le nouveau nom CygnusEd Professional. Faut-il faire la mise à jour?

Ce n'est pas seulement une révision du logiciel qu'on découvre dans la boîte, mais aussi une révision entière de la doc, qui n'a rien à voir avec celle de la version 2. Le manuel d'utilisation est très complet, bien détaillé, surtout au niveau des explications des commandes ARexx; mais malheureusement il est aussi très anglais.

Le sommaire de début a été raccourci et plus aéré. Fini les sous sous-menus vous indiquant les détails des chapitres, ces menus étant résumés à l'essentiel. Par contre, l'index est plus clair et mieux présenté, classé par ordre alphabétique bien délimité et non en vrac comme dans la version 2.

Ce qui m'a le plus frappé dans la doc ce sont les lications ARexx. Sur la version 2 elles sont mal illustrées pour ne pas dire pas du tout. La nouvelle doc vous présente toutes ces fonctions et les explications sont illustrées de tableaux présentant la commande et le ou les résultats qu'elle retourne; on ne cherche plus la syntaxe comme dans le version 2 puisque celle-ci se trouvant au début de chaque explication. Les pages sont nettes et cela donne envie de les lire contrairement à la version précédente où l'on peut déceler une économie de papier tellement que les paragraphes sont condensés.

Autre innovation: vous disposez maintenant de photos à l'appui des explications des différents requesters. Sinon quant au niveau de la forme, la doc 3 est largement plus claire, mais au niveau du fond cela semble être la même mis à part les nouvelles fonctions.

Le logiciel :

La disquette contient CED, un installateur HD Commodore en anglais, très simple d'utilisation. Après l'installation le programme réclame, pour la première utilisation, le numéro de série joint dans la documentation.

Des fonctions supplémentaires sont disponibles :

- spawn new CED, qui lance un autre CED.
- activate next CED, active la fenêtre du CED suivant (créé à l'aide de spawn CED)
- fonction DO/UNDO limité à la mémoire.
- SEARCH/REPLACE (moins rapide que la version 2 en mode turbo à peu près -1,5 fois), mais disposant d'un historique tout comme dans Shell. Vous n'avez qu'à presser les flèches haut et bas pour faire défiler les mots que vous avez déjà entrés.
- une interface ARexx des plus puissantes et des mieux expliquées qui vous permettra de communiquer efficacement avec SAS (ou d'autres programmes), avec retour sous CED si une erreur se présente.
- des écrans supplémentaires (4 ou 5 en plus) sont disponibles (fonction open new).
- nouvelle intéressante pour les utilisateurs 1.3, CED a, grâce aux librairies émulant le 2.0 sur 1.3 (GADTOOLS et ASL compris) le look 2.0 (à noter que les requesters SEARCH/REPLACE ont changé eux aussi)
- autre bonne nouvelle, CED utilise le CLIPBOARD de l'Amiga qui vous permettra de couper/coller et exporter vos textes vers d'autres logiciels utilisant le clipboard.

CED n'a pas oublié les possesseurs des machines AGA. Plus de menu où l'on choisit la taille de son écran; il suffit de sélectionner le mode que l'on désire dans le menu "Screen Type" (Super Hi-Res et Productivity Mode inclus). A noter quand même que le requester de palette a été réduit au minimum, les fonctions copier/échanger/étendre/défaire n'y sont plus, on a le choix entre OK ou CANCEL.

Conclusion

Malgré le peu de temps qui m'était imparti pour ce test, j'ai essayé de faire de mon mieux pour vous commenter cette nouvelle version. Le soft a été largement amélioré, mais vaut-il la peine de troquer sa version 2 contre le 3, là c'est a vous de voir.

Ali Biskri

Cygnus Ed Professional est distribué par CIS au prix de 690FTTC (CIS, tél 56-363-441)

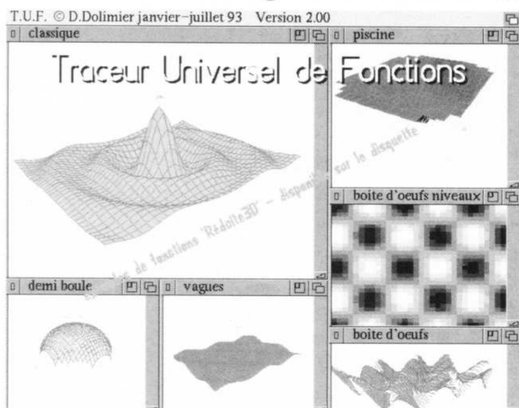


France-Festival-Distribution

Un Festival de Choix Pour Tous les Goûts

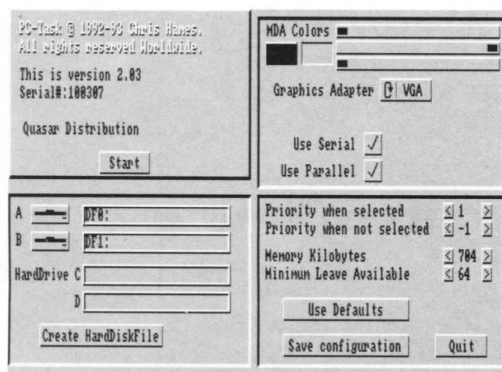
Outre nos 160 VF des plus importants DP internationaux, c'est aussi des exclusivités commerciales en français:

T.U.F2.1: Le Traceur Universel de Fonctions Multifenêtres Avec Calculs d'Intégrales et Transformations de Fourier!



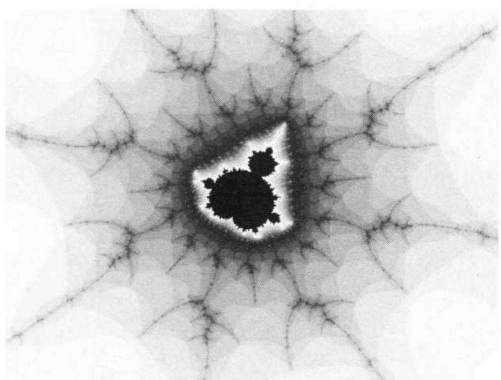
Réalisé par D. Dolimier pour ses besoins professionnels et pour palier au manque de bons traceurs sur Amiga, T.U.F est ainsi devenu le Traceur de Référence qui raviera tous les Scientifiques qui ont besoin de visualiser rapidement leurs formules. Ses possibilitées sont en effet remarquables: Fonctions 1D, 2D, 3D, Cylindriques Côniques, Sphériques, Quadriques, et toutes les possibilitées de fusion de graphes, de calculs d'intégrales, et de dérivées! Gestion de tous les modes écrans des Sys 2.0/3.0! Hyper pratique grâce aux Multifenêtres donc Multicourbes chacune icônifiables à volonté! Disponible au prix de 100 FF ttc. (Frais d'Envoi: Ajoutez: +10%).

PC-Task 2.03 VF: L'Emulateur PC en Version Complète.



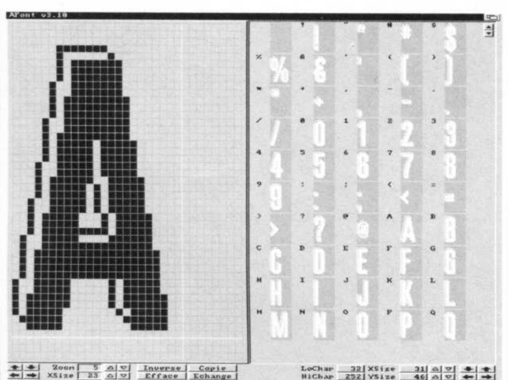
Version Commerciale pleinement fonctionnelle de ce superbe émulateur PC Multitâche avec émulation CGA, EGA et VGA en 256 couleurs possibles sur Amiga 1200 ou 4000. Il Permet de ce fait d'utiliser sur Amiga la plus grande majorité des logiciels PC. Support complet des Ports Parallèle, Série, Souris, Disques durs et CDRom. Support de tous les processeurs 68000 jusqu'à 68040. Les versions spécialement optimisés pour ces processeurs sont également incluses. Compatible avec toute la gamme Amiga. (Systèmes 1.2 à 3.0). C'est le plus puissant des émulateurs PC, ici en package commercial complet avec disquette et manuel VF imprimé au prix de 400 FF TTC (Envoi:+10%).

MandelTour AGA: Les Jeux de Fractales Pour Tous



MandelTour est le seul sur Amiga qui permette l'exploration des ensembles fractals de MandelBrot avec une qualité d'image et de rendu des formes et couleurs des plus professionelles quel que soit la profondeur d'exploration et ceci très simplement grâce à une interface graphique avec menus, requesters, et souris particulièrement étudiée pour permettre même aux plus débutants d'entre nous de pouvoir l'utiliser très facilement. La version AGA permet de nombreuses facilités de gestion automatique des palettes de 256 couleurs parmis 16M. Du fait qu'il a du être entièrement réécrit pour le Sys 3.0 AGA il n'y a pas de remise à jour possible. MandelTour AGA: Prix 150 FF (Envoi: +10%).

AFont: L'Editeur de Fontes Toutes Tailles et Résolutions



Superbe éditeur de fontes multiformat Amiga ou PC sans lilmite de taille: Grace à ses astuces de programmation et sa gestion de tous les modes d'écrans des Sys2.0/3.0 y compris en Super Haute Résolution, AFont permet ainsi l'édition de toutes les fontes Amiga même celles de très grandes tailles. Nombreux effet spéciaux possible: Zooms multiples, Mise en italique variable, Symétries, Rotation des caractères ou de la police entière. Agrandissements / Réductions des Polices. AFont est compatible avec tous les Amiga (Sys1.3 à 3.0) disponible ici en version exclusive pleinement fonctionnelle, au prix de 100 FF TTC. (Participation aux frais d'envoi: Ajoutez + 10%).

Egalement disponible en Version Commerciale Française Complète:

ORTHO: L'Editeur Correcteur Orthographique Français pour tous fichiers Ascii avec également la conjugaison de tous les verbes français! Prix: 100 FF (+10%).

WBFed: Editeur de fontes comme AFont mais plus particulièrement pour les fontes en couleurs (ColorFont) des Systèmes 2.0 ou 3.0 AGA. 100 FF (+10%).

CockTail 1.43F: Extraordinaire base de donnée gérant déjà plus de 400 recettes de CockTails. Fonctions de recherche facile par tri sélectif. Prix: 50 FF (+ 10%).

Pour plus de détails consultez notre catalogue complet ci-après.

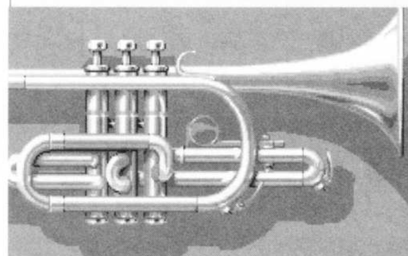
Dans Tous les Cas, Participation aux frais d'Envoi: Ajoutez + 10%

OctaMED Professional V5.0

Version Commerciale Intégralement Traduite en Français

L'Editeur Echantillonneur de Musique Aux Possibilités Uniques sur Amiga et Entièrement Réécrit pour Sys 2.0/3.0!

- **Jusqu'à 8 Canaux Audio Simultanés avec l'hardware de base de l'Amiga!**
- **Gère jusqu'à 64 CANAUX MIDI! Idéal pour des orchestrations importantes!**
- **Possède son propre programme d'échantillonnage qui permet de créer ses propres instruments: Sons de Synthèse et Sons Hybrides!**
- **AFFICHAGE DE LA NOTATION MUSICALE: Edition Tracker ou Traditionnelle directement sur une Véritable Portée imprimable par simple clic!**
- **AIDE EN LIGNE: Un problème d'utilisation? Appuyez sur la touche HELP qui affiche le manuel d'utilisation complet en hypertexte (AmigaGuide)! Un simple Clic avec la souris et vous voilà immédiatement renseigné en français. Si vous êtes débutant une section spéciale vous prend en main et vous explique tout!**
- **Support complet et automatique des fichiers compactés au format PowerPacker et SFCD.**
- **Lit les différents modules des programmes de type Tracker (Sound, Noise, etc..)**
- **Innombrables possibilités de contrôle des effets dans l'échantillonneur et dans l'éditeur d'échantillons: La modification de la hauteur possède une fonction qui permet de réduire en option l'effet d'escalier. Renforcement du volume avec limiteur à 100% (en option) pour éviter la distorsion, le filtre possède aussi un paramètre ajustable, la fonction mixage permet de modifier le volume relatif de deux sons; Effet spéciaux, Echos et Bouclages faciles.**
- **Possibilité de configurer les 10 touches de fonction et les boutons de la souris.**
- **Sauvegarde automatique comme celle qu'on trouve sur les programmes de traitement de texte**
- **Grandes Facilités d'Impression: Imprime tous les blocs d'un morceau de musique avec liste des sections à exécuter, le nom des instruments, des informations sur le tempo, vos diverses annotations ainsi que les noms d'auteurs éventuels et vos copyrights.**



OctaMED Pro 5.0 Version Commerciale Française disponible en Exclusivité. Prix: 400 FF TTC (Frais d'Envoi: +10%).

C-TUTOR VF: Un ouvrage de précision pour apprendre le C:

C-Tutor: Manuel professionnel du Langage C désormais disponible en version française imprimée et reliée dans un ouvrage de 220 pages (Qualité PostScript 1200 DPI) avec sa disquette d'exemples. L'ensemble pour 250 FF TTC. (Frais d'envoi: Ajoutez 10%). Traite avec une précision stupéfiante et sur 14 chapîtres tout ce qu'il faut savoir sur la norme C ANSI. Indispensable pour apprendre et se perfectionner dans le langage C. Les exemples fournis sur la disquette sont compilables avec notre Kit C (décrit ci-après dans notre catalogue détaillé). C-Tutor: La référence de précision pour apprendre le C !!!

France-Festival-Distribution: ***3 Rue Anatole France, Fr 13220 Chateauneuf-Les-Martigues***

France-Festival-Distribution

Un Service Unique de Traductions Systématiques De Tous les Meilleurs DP Internationaux.

OUVERT TOUTE L'ANNEE! Label FFish!

Catalogue Détaillé / Version Novembre 93 Sys 1.3/2.0/3.0

Grâce à notre équipe de traducteurs nous vous proposons ici plus d'une centaine de Versions Françaises Exclusives et régulièrement remises à jour. Mais attention, ces disques ne sont pas une collection de plus destinée à finir dans un placard au bout de quelques heures d'utilisation! NON! Nous avons particulièrement trié, sélectionné, et regroupé par thème les meilleurs DP afin de rendre ces disques les plus avantageux et les plus fonctionnels possibles: d'une part grâce aux traductions et d'autre part grâce aux installations automatisées. Enfin sur chaque disque nos notes personnelles viendront compléter les documentations en vous apportant des conseils complémentaires essentiels afin de vous éviter de tomber dans des pièges ou des impasses. Tout cet important travail contribue donc à vous garantir absolument un maximum d'efficacité tout en perdant le moins de temps possible. Pour comble grâce à un service unique de remise à jour gratuite, vous n'achetez ces VF qu'une seule fois, puisque chaque nouveau disque commandé vous donne droit à une remise à jour d'un disque ancien ce qui, vu le nombre de remises à jour des divers DP est particulièrement économique pourvu que vous soyez un peu fidèles.

Kit C Complet VF: Idéal pour débuter facilement en C même sur de petites configurations sans disque dur. Ce kit contient les VF de ZC et PDC les deux meilleurs compilateurs C du DP. La VF intégrale de l'énorme C-Manual qui explique en détail la programmation en C de l'Amiga et les VF de l'assembleur A68K et de l'éditeur de liens Blink. Au total 10 disquettes contenant des Mo de traductions, des conseils, des exemples, des utilitaires: absolument tout est prévu dans ce kit pour vous guider pas à pas vers votre apprentissage du C, le tout sans aucun tracas de fonctionnement puisque toutes les procédures d'édition et de compilation sont aussi entièrement automatisées. C'est donc absolument l'idéal pour vous mettre au C et via tous les conseils, exemples et traductions que ce Kit contient c'est vraiment la garantie de réussir à obtenir très rapidement des réalisations surprenantes qui vous encourageront sans cesse à progresser dans ce langage et à découvrir ainsi la véritable puissance que nous offre la programmation en C d'une machine aussi merveilleuse que l'Amiga. Ce Kit C Complet en Version Française est disponible au prix de 400 FF TTC. Pour les diverses modalitées et frais d'envoi voir à la fin de ce catalogue.

***PowerS*:** Ce disque contient nos Versions Françaises de Precognition, GadToolsBox2.0C PowerSource et CDesigner. Ce sont tous les quatres de puissants éditeurs de fenêtres, menus et gadgets pour aider les programmeurs en C ou ASM. Par exemple vous dessinez vous-même vos gadgets et menus à l'aide de la souris et ces utilitaires se chargent ensuite d'en générer les sources C ou ASM correspondandes pour inclure dans vos programmes. Tout cela est réuni en VF sur ce disque "PowerS" pour 50 FF TTC. Pour les Remises à Jour voir Modalitées ci-dessous.

***Tech#1*:** Ce disque contient des traductions de cours de programmation Amiga écrits (en C) par les plus grands spécialistes Américains de l'Amiga avec leurs exemples d'application. Entre autres vous y trouverez des cours sur: Les pointeurs en C, sur les Tâches, sur la réalisation d'un jeu d'arcade, sur la programmation des nouvelles bibliothèques du système 2.0 comme la nouvelle version de la Graphics library et la GadTools library avec notamment un cours sur la gestion des gadgets et menus sous système 1.3 puis 2.0 ainsi qu'un cours très important sur les Tags: une véritable révolution dans la programmation sous système 2.0! Il y a donc beaucoup de traductions très intéressantes sur ce disque dénommé Tech#1. Les exemples d'application sont aussi fournis et le langage utilisé est bien-sûr le C, mais si vous programmez dans d'autres langages vous tirerez quand même bien profit de cette disquette exceptionnelle vu toutes les informations et conseils qu'elle contient! D'ailleurs ce n'est pas tout car ce disque contient aussi quelques utilitaires pour programmeurs avec la Version Française de TrackDos un utilitaire très complet et puissant pour manipuler la mémoire de l'Amiga et par exemple en sauvegarder des morceaux sur disquettes et la Version Française de SystemTracer qui permet d'obtenir la liste et les adresses de toutes les structures présentes dans votre Amiga. Tout cela est donc en VF sur ce disque "Tech#1" au tarif de 50 FF TTC (Frais d'envoi + 10%).

***Tech#2*:** Puisque vous avez bien apprécié la qualité du disque Tech#1 nous vous en avons préparé la suite. Tech#2 contient ainsi 14 autres cours sur des sujets aussi variés que les Shells sous 2.0, le ZenTimer, Les nouvelles possibilités des Genlocks sous WB2.0, Le système FFS, La création des Bibliothèques Partagées, Astuces sur les Sprites, Le mode HAM, Les nouveaux menus, La communication entre Tâches, les Joysticks, Le débogage des erreurs de mémoire, La conception d'un logiciel d'affichage d'objets 3D. Les exemples d'application avec leurs sources en C ou ASM sont également fournis. Si vous programmez dans d'autres langages vous tirerez quand même bien profit de ces disquettes exceptionnelles vu toutes les informations et conseils qu'elles contiennent. Disque Tech#2 en VF: 50 FF TTC. (Envoi + 10%).

Cours Techniques Arex#1 & Arex#2: Conscients du grand manque de documentation sur Arexx, voici réunis sur ces deux disques de nombreux cours traduits en français sur ce langage avec également de multiples exemples, utilitaires, documentations et cours complémentaires notamment sur la RexxArpLibrary cette bibliothèque DP qui permet de décupler la puissance d'Arexx en ajoutant des interfaces graphiques à vos programmes Arexx, ou encore un cours très précieux sur le concept fondamental d'applications Hôte d'Arexx. Tout cela intégralement traduit en Français avec les exemples associés pour vous permettre enfin de profiter pleinement de ce langage. Ces deux disques sont disponibles au tarif d'ensemble de 100 FF. (Envoi +10%).

C-TUTOR VF: Plus qu'un tutoriel, c'est un véritable Manuel Professionnel sur la norme ANSI du Langage C que nous vous proposons ici intégralement traduit en Francais. Les Macros, Les Variables, Fonctions, Prototypes, Les diverses instructions de controles, Les Pointeurs, Structures, Entrees/Sorties, Conversions, Les Chaines et Tableaux, Les Concepts d'Allocations Dynamiques, et les Manipulations Binaires, tous les concepts fondamentaux du Langage C sont traités avec une précision stupéfiante sur 14 chapitres chacun illustré par de nombreux exemples que vous pourrez compiler avec notre Kit C décrit ci-dessus. C-Tutor intégralement en VF est disponible: Soit seul sur 1 disque pour 100 FF. (Envoi: +10%) Soit en ouvrage imprimé (220 pages Laser avec sa disquette d'exemple) au prix de 250 FF. (Envoi: +10%).

Kit Amiga "E" VF: Découvrez le plus rapide des langages et des compilateurs: Le "E" un langage si rapide et si parfaitement intégré à une programation de l' Amiga qu'il raviera tous les débutants ou tous ceux qui étaient allergiques au C. Nos longues traductions et innombrables exemples vous permettront de l'utiliser sans soucis. Tout prêt à l'emploi sur 2 disques pour 100 FF. (Envoi: +10%).

Kit P.C.Q VF: Fabuleux Compilateur Pascal du DP ici dans sa dernière version de Mars93. Outre toutes ses fonctions Mathématiques transcendantes intégrées, ainsi que de nombreuses fonctions importées de la norme Turbo Pascal, il permet également de compiler des programmes graphiques très sophistiqués. Les nombreux exemples fournis sur ces disques prouvent qu'il constitue un produit très sérieux. Disponible sur trois disques au tarif d'ensemble de 150 FF TTC.

***Utils#20A&B*:** Entièrement consacré à l'amélioration des Systèmes 2.0 & 3.0 ce kit contient nos VF de MagicMenu utilitaire tres puissant qui simplifie extraordinairement les accès aux menus et fonctions du système, ainsi que nos énormes VF de la KD-Freq Library et de la ReqTool Library, bibliothèques qui améliorent de façon remarquable tous les requesters du Système. Les docs programmeurs sont également fournies en VF. Tout cela au prix total de 100 FF. (Envoi: + 10%).

***Utils#19*:** Destiné au Titrage Vidéo ce disque contient notre VF de Inscript un superbe logiciel de titrage avec de multiples effets spéciaux y compris le mixages avec images IFF si bien qu' il sert également à la production d'écrans complets pour vidéo intéractive. Notre longue traduction vous sera indispensable pour exploiter pleinement les innombrables possibiliés de ce logiciels. De très belles fontes Noires et Couleurs sont également incluses. Le tout disponible au prix de 50 FF TTC.

***Utils#18*:** Contient nos Versions Françaises de AmigaGuide et Installer ces deux logiciels sont devenus indispensables pour toute bonne utilisation des Systèmes 2.0 ou 3.0: AmigaGuide permet de créer et de visualiser les documentations de façon intéractive sous forme d'HyperTexte ce qui est particulièrement élégant et pratique si bien qu'il est désormais le standard de visualisation des docs et des aides en lignes des Sys 2.0 et 3.0. Installer est quant à lui, devenu le standard de gestion des scripts d'installation pour votre Système. Nos longues traductions vous permettront d'exploiter enfin au mieux ces deux grands utilitaires des Systèmes 2.0 et 3.0. Tout cela est donc disponible sur ce disque "Utils#18" au prix de 50FF. (Participation aux Frais d'envoi: Ajoutez 10%).

***Utils#17*:** Tout spécialement consacré à la Musique sur Amiga avec nos VF de SmartPlay et de EdPlayer deux superbes joueurs de musique multiformat permettant de multiples effets spéciaux. Nos longues traductions vous seront d'un grand secours vu les sophistications extrêmement nombreuses de ces logiciels. Des exemples de musiques sont également fournis sur ce disque afin que vous puissiez utiliser immédiatement tout cela, disponible sur "Utils#17" au tarif de 50 FF.

***Utils#16*:** Avec les nouveaux modes graphiques des Amiga 1200 & 4000, il était devenu urgent de posséder des convertisseurs de format d'image dans le DP. C'est désormais chose faite avec la toute nouvelle version de ViewTek 1.04 que nous vous proposons ici en VF avec également notre VF de Rend24. Avec ces tout nouveaux utilitaires vous pourrez enfin visualiser directement en mode HAM8 toutes vos images 24 bits qu'elles soient au format IFF 24 bits ou JPEG ou même au format PC GIF et bien sûr vous pourrez convertir ces images 24bits ou JPEG au format HAM8. Ce disque "Utils#16" vous sera donc très utile si vous utilisez notre VF de PovRay vous pourrez alors enfin apprécier l'extraordinnaire rendu des images de PovRay en HAM8 ou de tout autre logiciel générateur d'images 24 bits. Tarifs pour ce disque "Utils#16" 50 FF TTC. (Envoi: + 10%).

MandelMania AGA VF: Un tout nouvel explorateur MandelBrot/Julia exploitant les 256 couleurs parmi 16 millions des Amiga 1200 & 4000. Outre nos traductions, nous vous avons aussi préparé de nombreux conseils supplémentaires, des exemples d'images et de palettes précalculées afin de vous aider à obtenir de superbes images fractales avec ces palettes très impressionantes de 256 couleurs simultanément. Disponible sur 2 disques au prix total de 100 FF TTC. (Envoi: +10%).

PovRay 1.2 VF: Nouvelle Version du meilleur logiciel de RayTracing avec encore plus de puissance et d'optimisation. En quelques mots le RayTracing est une technique de lancé de Rayon permettant d'obtenir des images de synthèse spectaculairement proche de la réalité. Cette VF de PovRay est fournie avec un fonctionnement automatisé pour tout Amiga (1.2 à 3.0 inclus) vous délivrant de tout tracas d'installation et nos longues traductions (presque 500Ko) aussi bien des manuels que des exemples vous guideront pas à pas vers des réalisations surprenantes de réalisme et de beauté. Tout cela sur 4 disquettes au prix d'ensemble de 200 FF. (Envoi: + 10%).

Manuels Imprimés: Tous nos Manuels sont maintenant mis-en-page et imprimés dans une Très Haute Qualité Laser PostScript de 1200 Points par Pouce procurant un grand confort de lecture. Quatres Manuels sont disponibles actuellement: Manuel PovRay VF au prix de 200 FF. Manuel OctaMED 2.0VF au prix de 100 FF. Manuel AmigaGuide/Installer VF au prix de 100 FF et Manuel ToolManager 2.1 VF au prix de 50 FF. Pour les frais d'envoi: Ajoutez 10 % (Voir les Modalitées).

Kit PasTEX: Ce portage du traitement de texte TEX dans le DP Amiga est véritablement LE DP de l'Année 93 à posséder absolument. Tous ceux qui l'ont en sont ravis tellement ses facultés d'impression sont nombreuses et puissantes: Outre ses impressions de textes avec la qualité des fontes vectorielles (donc absolument sans effet d'escalier quelque soit la taille de la police utilisée!) et toutes ses possibilités de mise-en- page, justifications, lettrines, ou insertions d'images IFF, la réalisation de superbes tableaux est également chose facile. Quant aux formules mathématiques, là il nous offre vraiment le nec plus ultra: TEX est Domaine Public mais il appartient à la Société Américaine de Mathématique (AMS) qui réalise depuis des années toutes ses publications avec TEX, si bien que TEX est devenu véritablement LE standard d'impression du monde Scientifique et Universitaire. PasTEX permet donc tout cela et cette Version Française est fournie prête à l'emploi pour tout système Amiga avec un superbe Préviewer et un Driver Multi-Imprimantes très rapide, le tout sur 3 disques 150FF (Envoi: + 10%).

Kit MetaFont: Ceci est notre Version Française de MetaFont qui vous permettra de créer de nombreuses autres fontes de qualité vectorielle pour TEX car pour faute de place les fontes contenues dans notre Kit PasTEX sont bien-sûr réduites au minimum nécessaire. Vous les retrouverez donc toutes ici, faisant de ce kit MetaFont le complément indispensable pour une parfaite utilisation de PasTEX. Ce Kit MetaFont est disponible en Version Française prêt à l'emploi sur trois disquettes au tarif d'ensemble de 150 FF (Envoi: +10%). Comme ils sont pratiquement inséparables, nous vous accordons également un Prix Spécial d'ensemble pour notre Kit PasTEX VF + Kit MetaFont VF soit 6 disquettes en VF pour 250FF TTC (Envoi: + 10%).

***HD#01*:** Ce disque contient une compilation des meilleurs utilitaires pour disque dur avec nos Versions Françaises de DFrags, LHarcA, NoErrors, Whereis, BroserII et KwikBackup qui est un programme de sauvegarde (Backup) vraiment très rapide et facile à utiliser tellement rapide d'ailleurs que ces Backups cessent enfin d'être un cauchemar. Tous ces utilitaires sont donc réunis en VF sur ce disque "HD#01" disponible pour 50 FF TTC (Frais d'envoi: Ajoutez 10%).

***HD#02*:** Suite logique de "HD#01" avec de nombreux autres utilitaires indispensables pour une meilleure utilisation de vos disques durs. Vous trouverez ici ABackUp V4.0 de D. Gounelle qui permet de sauvegarder ou d'archiver votre disque dur très facilement grâce à une interface particulièrement soignée. Egalement présentes sur ce disque nos VF de ReOrg V3.1 (un puissant optimiseur de disquettes et disques durs), de HDClick, AHDM et DirWork qui sont tous les trois de superbes gestionnaires de disque dur, et enfin notre Version Française de LHA qui est actuellement le meilleur archiveur de données disponible sur Amiga. Tout cela est donc réuni en Version Française prêt à l'emploi sur ce disque "HD#02" au tarif de 50 FF TTC (Envoi +10%).

WBFed1.1: Version Française Enregistrée de ce nouvel éditeur de fontes spécialisé dans l'édition des fontes en Couleur des WB2.0 ou 3.0. D'ailleurs de nombreuses et superbes fontes en couleurs sont aussi incluses sur ce disque. De plus grâce à nos accords avec l'auteur, Patrick F. Clark, nous vous proposons cette V.F Enregistrée beaucoup moins chère que la V.O: 30 dollars chez l'auteur contre seulement 100 FF pour notre VF. Le système 2.0 (ou 3.0) est indispensable pour utiliser WBFed, disponible donc ici en VF intégrale au prix de 100 FF TTC. (Envoi: +10%).

AFont V3.1: Superbe éditeur de fontes multiformats Amiga ou PC sans limite de taille avec effets spéciaux originaux tel que la mise en italique variable, les symétries et rotations des caractères ou de la police entière. AFont est complémentaire à WBFEd, car AFont est compatible tout système (1.2-1.3-2.0-2.1-3.0) et est spécialisé dans le traitement de fontes de très grande taille: En effet grâce à des astuces de programmation AFont consomme peu de Chip Ram et permet de traiter des fontes jusqu'à la taille 256! Ceci est la Version Enregistrée pleinement fonctionnelle, développée par le plus dynamique auteur français de DP actuellement: Denis Gounelle et en exclusivité pour France Festival Distribution. 100 FF TTC (Envoi +10 %).

ShowHam8: Déjà 12 volumes disponibles pour cette collection des meilleures images HAM8. Plus de 260 000 Couleurs en Haute Résolution un mode véritablement révolutionnaire qui n'a plus rien à envier au 24bits. De très très belles images à voir absolument pour tous les possesseurs d'Amiga 1200 ou 4000. Tarifs: 30 FF à l'unité. 100 FF les 4 disques ou encore un prix spécial de 250 FF TTC pour l'ensemble de ces 12 disquettes. Frais d'envoi: Ajoutez 10%.

OctaMed 5.0 VF: Sublime Editeur de Musique ici en Version Commerciale Complète totalement reprogrammé pour tout Amiga au système 2.0 ou 3.0 AGA. Permet de travailler jusqu'à 8 voies simultanément et jusqu'à 64 pistes. Grâce à son éditeur de partition très convivial vous pourrez composer vos musiques avec de véritables notes sur une portée imprimable par simple click. Ses éditeurs d'échantillons et de sons vous permettront de créer et modeler des courbes de musique avec en prime tous les effets spéciaux possibles tels que Mixages, Echos, Bruits, Boucles, etc. Tout cela en Version Commerciale Française Complète au prix de 400 FF TTC. (Envoi: + 10%).

***Virus#1*:** Ce disque contient une compilation des meilleurs Anti-Virus actuels: Vous y trouverez nos toutes dernières VF de BootX, de LVD, VirusZ 3.07, et Virus Checker 6.33. Au total de quoi reconnaître et traiter plus de 400 virus parmis les plus récents. De plus dès qu'une nouvelle version paraît nous essayons de la retraduire et de tenir ainsi constamment à jour ce disque. Si vous avez déjà ce disque, vous pouvez bénéficier d'une remise à jour gratuite en échange simplement d'une nouvelle commande de même valeur. Voyez notre service de remise à jour décrit à la fin de ce catalogue. Tarif pour ce disque "Virus#1": 50 FF TTC. Frais d'Envoi: Ajoutez 10%.

***Utils#15*:** Un disque exceptionnel pour tous les possesseurs de Sys 2.0 (ou 3.0) puisqu'il contient nos VF intégrales de ToolManager2.1, SuperDuper2.02: le meilleur copieur de disquette du DP, et YAK1.5 puissant SunMouse pour Sys2.0. En plus des traductions, un exemple d'utilisation pour ToolManager2.1 est également fourni avec une installation très facile dans votre disque dur vous permettant de découvrir la puissance de ce programme. Pour que vous puissiez utiliser TM2.1 quelques secondes seulement après avoir chargé ce disque! TM2.1 permet de décupler la puissance des WB2.0 ou 3.0 en y ajoutant d'admirables barres d'icônes ou docks avec possibilités d'animations et bruitages. Tout cela réuni en VF sur ce disque "Utils#15" pour 50 FF. Sys 2.0 (ou 3.0) et DD obligatoire. Le Manuel superbement imprimé et relié de notre VF de TM2.1 est aussi disponible à 50 FF (Envoi: +10%).

***Utils#14*:** 14 étant un nombre magique pour la Chimie, vous l'aurez compris: ce disque est tout spécialement consacré à la Chimie sur Amiga avec les VF de Molec3D et MicroView pour le Modelage Moléculaire en 3D, Chemesthetics qui permet de réaliser des images artistiques de molécules ainsi que l'indispensable Elements. Tout cela est donc réuni en VF sur cette compilation spécial Chimie: "Utils#14" disponible au tarif de 50 FF (Frais d'envoi: Ajoutez 10%).

***Utils#12*:** Compilation des nouveaux éditeurs du DP, avec nos Versions Françaises de MegaEd, DME, et EdWork pour les éditeurs de textes. Vous trouverez également des éditeurs binaires avec les VF de PCalc, AZap2.1 et de Mon 1.54 qui est un puissant éditeur débogueur de code machine Amiga ainsi que notre VF de NickPrefs: superbe éditeur de préférences pour votre WB. Tout cela est donc disponible en VF sur "Utils#12" au tarif de 50 FF (Envoi: + 10%).

***Utils#11*:** Un disque tout spécialement consacré au compactage de données avec nos Versions Françaises de Turbo Imploder 4.0 et de son rival le classique PowerPacker, ainsi que notre Version Française de PPLib, la superbe bibliothèque de PowerPacker: ce qui vous permettra enfin de pouvoir la programmer vous-même grâce à toutes ses documentations qui viennent d'être traduites. Et enfin la Version Française de PowerPackerPatcher utilitaire très pratique permettant à l'Amiga de reconnaître automatiquement tout fichier DATA compactés sans avoir besoin d'utiliser PowerPacker pour le décompacter. "Utils#11" est donc un disque exceptionnel réunissant en Version Française tout ce qu'il est possible de faire sur Amiga en matière de compactage de données. Il est disponible au prix de 50FF TTC (Envoi: + 10%).

***Utils#10*:** Notre Version Française de PPShow3.0 vient de faire son entrée sur ce disque qui réunit les meilleurs utilitaires graphiques avec nos VF de HAMLab, ImageLab, LandScape et Mostra. Cette nouvelle version 3.0 de PPShow apporte enfin la gestion des nouveaux modes graphiques du Sys 3.0 et permet ainsi de réaliser des Slides-Show automatiques d'images Ham8 par exemple. Tout cela en VF sur ce disque "Utils#10" pour 50 FF. Si vous avez déjà ce disque vous pouvez obtenir sa remise à jour gratuite aux conditions habituelles: en échange simplement d'une nouvelle commande au moins égale à la valeur de ce disque. (Voir Modalitées à la fin).

***Utils#9*:** Un disque entièrement consacré aux utilitaires spécifiques au système 2.0 avec nos Versions Françaises de ToolManager1.5, QMouse2.0, Noclick2.0, PointerX, PWKey et Refrech. ToolManager est ici dans sa version 1.5 car la version 2.1 présente sur "Utils#15" nécessitant absolument un disque dur, nous avons donc laissé cette version 1.5 sur ce disque "Utils#9" pour permettre aux personnes n'ayant pas de disque dur de pouvoir quand même découvrir et profiter de ce fabuleux ToolManager. "Utils#9" est disponible pour 50 FF TTC. (Envoi: + 10%).

***Utils#8*:** Ce disque contient notre Version Française de TextPlus 3.02 le traitement de texte du Domaine Public Amiga. Cette nouvelle version de TextPlus apporte d'innombrables améliorations, entre autres: Multifenêtres, iconifiable, interface Arrex, possibilité d'écrire des annotations au bas des pages, gestions des lettres en séries (pour les adresses par ex). Sur ce disque "Utils#8" vous trouverez également l'utilitaire ShadowMaker qui permet de transformer les fontes de l'Amiga en très belles fontes Ombrées, avec de multiples possibilités de réglage de ces effets spéciaux. La longue documentation de cet utilitaire ShadowMaker a bien-sûr aussi été intégralement traduite en Français. Tarif pour "Utils#8": 50 FF (Envoi: + 10%).

Déjà 160 VF des plus importants DP internationaux. Découvrez-les dans ce catalogue détaillé.

T.U.F V2.1 Traceur Universel de Fonctions: Réalisé en C par Damien Dolimier pour ses besoins professionnels et pour palier au manque de bons traceurs sur Amiga, T.U.F est ainsi devenu le Traceur de Référence qui raviera tous les Scientifiques qui ont besoin de visualiser rapidement leurs formules. Ses possibilitées sont en effet remarquables: Fonctions 1D, 2D, 3D, Cylindriques Côniques, Sphériques, Quadriques, plus toutes les possibilitées de fusion de graphes, ou encore de Traçages Multifenêtres chacunes icônifiables! Calculs d'intégrales, de dérivées et de Transformations de Fourier! Gestion de tous les modes écrans des Sys 2.0/3.0!!! Il est disponible en Version Enregistrée et en Exclusivité au prix de 100 FF TTC. (Frais d'envoi: Ajoutez +10%).

***Utils#7*:** Ce disque est tout à fait exceptionnel, il contient en effet la très élégante interface NeXT version Amiga dénommée: AmiDock ici en VF. Sa fonction est de pouvoir lancer tous les programmes ou scripts que vous voulez en cliquant simplement (une seule fois) sur une des mini-icones qui composent cette interface. Contient également de nombreux autres utilitaires tous prêts à l'emploi et en VF: ParM pour ajouter des menus à votre Shell. PrintStudio pour faciliter toute impression de texte et graphique. Snap et PowerSnap pemettent d'enregistrer dans un fichier des morceaux de texte ou d'images de n'importe quelle partie de votre système. ColorCatch idéal pour la gestion des couleurs de votre WB sans passer par les préférences. SnoopDos permet de visualiser les Entrés-Sorties et les divers éléments du système utilisés dans votre Amiga comme les bibliothèques etc. Avec SnoopDos si quelque chose ne va pas, par exemple si un logiciel refuse de fonctionner parce qu'il vous manque un fichier ou une bibliothèque et que vous ne savez pas quoi exactement alors SnoopDos vous dira tout puisque le nom du ou des fichiers manquants s'afficheront! La toute dernière version française de FixDisk pour tenter de récupérer vos disques endommagés, et enfin RMD un Ram-Disk AutoBoot et résistant aux resets. Grâce à tout ceci, ce disque "Utils#7" est vraiment d'une qualité tout à fait surprenante et il serait très dommage de vous en priver. Tarifs 50FF TTC (envoi: +10%).

***Utils#6*:** Ce disque fait suite à "Utils#4" et contient à nouveau d'autres utilitaires pour vous faciliter le travail avec votre imprimante. Outre quelques très belles Fontes extraites de "Fontes2" (cf ci-dessous) vous y trouverez le programme Conf qui vous permettra enfin de configurer rapidement votre imprimante, FontConvert pour convertir les diverses Fontes de l'Amiga en codes compatibles Epson afin de télécharger ces nouvelles fontes directement dans votre imprimante ce qui vous permettra d'obtenir de nouvelles polices ayant la même finesse que les polices internes à votre imprimante et enfin la toute dernière version de APrf2 que Denis GOUNELLE, le plus dynamique auteur français, nous a autorisé à distribuer. APrf2 est un utilitaire d'impression de fichiers ASCII. Il permet d'inclure un en-tête ou un pied-de-page, de choisir les marges, la numérotation des lignes, la longueur des pages et même de mettre vos textes sous 2 ou plusieurs colonnes. Tous ces utilitaires sont bien-sûr entièrement en Français et compatibles tout Sys Amiga. Tarif pour ce disque "Utils#6": 50 FF TTC. (Frais d'envoi: + 10%).

***Utils#5*:** Ce disque contient la fameuse bibliothèque Arp.Library au complet avec ses docs ses fichiers include, et tout un lot de petites commandes utilisant cette bibliothèque et destinées à remplacer efficacement toutes celles qui se trouvent dans le répertoire C de votre WorkBench telles que List, Info, Dir, Cd, Run, Execute, etc.. De plus l'installation sur votre WorkBench sera automatique en cliquant simplement sur une icône d'installation. De ce fait ce disque ne nécessite pas de traduction, et est donc disponible en VO au tarif de 30 FF (Frais d'envoi: +10%).

***Utils#4*:** Ce disque est un véritable laboratoire pour imprimantes. Il contient en effet "PrtDrGen" l'indispensable éditeur générateur de drivers d'imprimante qui vous pemettra de corriger ou d'adapter parfaitement votre driver à toutes les caractéristiques et fonctions de votre imprimante. Il contient aussi tout un lot d'utilitaires vous permettant de vérifier votre imprimante ou votre driver en cours de correction. Avec tout cela entièrement traduit en français il vous sera très facile de corriger ce qui ne va pas et même de rajouter de nombreuses nouvelles fonctions. Les tout derniers drivers du DP sont également disponibles sur ce disque comme les drivers spéciaux pour DeskJet 500C et 550C ou encore 4 drivers pour toute la famille Canon BJ. Tout cela est donc disponible en VF sur ce disque "Utils#4" au prix de 50 FF. Participation aux frais d'envoi: + 10%.

***Fontes#1* & *Fontes#2*:** Si vous avez besoin de très belles Polices de Caractères ces deux disques vous combleront car ils contiennent une compilation des meilleures Fontes Amiga de tous styles et toutes tailles. Ils sont chacun livrés avec une démo graphique de ces polices imprimée sur feuille nom par nom et destinée à vous faciliter grandement la reconnaissance et donc l'utilisation de ces fontes. Tarifs pour ces disques de fontes: 50 FF chacun. (Envoi: +10%).

DockIcons: Un disque tout spécialement consacré aux icônes. Sont réunit ici de très très belles icônes qui sont particulièrement destinées aux interfaces ToolManager ("Utils#15") ou AmiDock ("Utils#7"). Certaines ont même été importées depuis l'ordinateur NeXT! Si vous aimez les belles icônes, si vous désirez améliorer grandement le look de votre Amiga, ne manquez pas ce disque car tout cela vous ravira. Tarif pour ce disque DockIcons: 40 FF (Envoi: + 10%).

Icônes AGA VF: Ce sont de toutes nouvelles Icônes spécialement adaptées au Systeme 3.0 et ses 16M de teintes possibles. Plus d'une centaines de superbes icônes qui vous enchanteront si vous avez un Amiga 1200 ou 4000. Les documentations fournies pour une bonne utilisation de ces icônes ont été ici entièrement francisées. Tarif pour ce disque Icônes AGA: 40 FF (Envoi: + 10%).

CockTail 1.43 VF: Déstiné à la gestion de CockTail, il vous permettra d'apprendre et de réaliser plus de 400 recettes de CockTails puisque c'est aussi une véritable base de données avec toutes les fonctions de trie possibles sur ces CockTails de rêves: Du Lagon Bleu à BarBarella, de Cendrillon au Cocktail des Iles, vous connaîtrez tout de leurs secrets et vous pourrez aussi en créer d'autres. Une très belle réalisation de Stéphane PAU disponible pour 50 FF. (Envoi: + 10%).

Les Mathématiques: Six disques sont consacrés aux utilitaires mathématiques. ****MPlot*:*** contient la Version Française du traceur de courbe MathPlotter. ****DPlot*:*** contient nos VF de DataPlot et 3DPlot. ****VectorD*:*** contient la VF de Vector Designer éditeur d'objets vectoriels 3D. ****TraceIt*:*** Traceur de courbes classiques, polaires ou 3D avec effets de perspective. Spécialisé dans les nombres complexes, notre disque ****ZPlot**** contient nos VF de ZPlot un traceur de courbe à base d'itérations de nombres complexes permettant de s'initier aux fractales cubiques ou aux biomorphes, ainsi que la VF de ICalc calculatrice très puissante sur les nombres complexes. Enfin **LyapTour** contient le superbe explorateur des espaces de Lyapounov de Charles Vassallo. Ces six disques sont disponibles séparément au tarif de 40 FF chacun. Frais d'envoi: Ajoutez 10%.

IFS*:** Allez encore plus loin dans les mathématiques et découvrez le monde fantastique des fractales avec notre disque ****IFS* consacré à la technique IFS (Iteration Function System) et qui contient nos VF de IFS, Frac, et FractalLab. Avec ces logiciels vous pourrez très simplement à l'aide de la souris créer toutes sortes de motifs fractals tels des nuages, des arbres, ou diverses feuilles de fougères comme celles présentes sur ces pages. "IFS" Tarif: 50 FF (Envoi: + 10%).

MandelTour AGA: Le seul sur Amiga qui permette l'exploration des ensembles fractals de MandelBrot avec une qualité d'image et de rendu des couleurs des plus professionnelles quel que soit la profondeur d'exploration et ceci très simplement grâce à une interface graphique avec menus, requesters, et souris particulièrement conviviale. La version AGA permet de nombreuses facilités de gestion automatique des palettes de 256 couleurs parmis 16M. Du fait qu' il a du être entièrement rééecrit pour le Sys 3.0 AGA il n'y a pas de remise à jour possible. MandelTour AGA: Prix 150 FF. (Frais d'envoi: +10%).

***BigPlanet*:** Pour Napper toutes vos images IFF sur de Gigantesques Sphères. C'est l'adaptation du logiciel "Planet" du domaine public au format Européen Pal-Overscan. Ainsi amélioré ce logiciel vous permettra de profiter pleinement de la résolution des Amiga Européens et les effets de nappage seront de ce fait beaucoup plus fins et réalistes. De nombreux effets spéciaux sont aussi possible comme le napagge de vos images IFF sur des croissants de lune! Le tout en Version Française disponible pour 50 FF TTC. Frais d'envoi: Ajoutez 10%.

***POST*:** Le superbe émulateur PostScript du Domaine Public est également disponible en Version Française prêt à l'emploi. PostScript est un langage de description de page pour la P.A.O. Cette version DP est très puissante et permet enfin aux utilisateurs Amiga de pouvoir découvrir et utiliser cet émulateur pour importer par exemple des documents Postscript en provenance d'autres machines. Cette Version Française de Post V1.7 est disponible pour 50FF (Envoi: +10 %).

ORTHO Sept93: Un superbe ensemble de logiciels destinées à la vérification et à la correction orthographique française de tout fichier Ascii. Grâce aux éditeurs vérificateurs fournis, vous pourrez corriger l'orthographe dans vos lettres et vos fichiers Ascii très facilement à l'aide de la souris et des réquesters qui apparaitront dès que le vérificateur détecte des fautes. Le dictionnaire est modifiable à volonté et permet déjà de traiter plus de 350 000 orthographes différentes. De plus désormais un logiciel de conjugaison pour tous les verbes français est également founi! Ces logiciels ont été réalisés en C par R. Florac qui nous a autorisé à distribuer ce disque et c'est ici la dernière version enregistrée pleinement fonctionnelle disponible au prix de 100 FF (Envoi: + 10%).

***Utils#21*:** Contient la toute nouvelle version de SKick V3.43 que nous venons intégralement de retraduire. (Remise à jour possible voir ci-contre) Permet enfin en quelques secondes et pour tous les possesseurs de Système 2.0 (ou 3.0) de modifier toutes les adresses de ces nouveaux systèmes afin de redevenir totalement compatible avec les anciens systèmes 1.2/1.3. Il convient parfaitement à tous les nouveaux Amiga: 500+, 600, 1200, 3000, 4000, ou encore aux 2000 ou 500 qui ont été reconvertis aux Systèmes 2.0 ou 3.0. Contient également nos VF de DiskSalv211 et Degrader. Tout cela en VF sur ce disque pour 50 FF. Frais d'envoi: Ajoutez 10%.

***Utils#22*:** Ce disque est entièrement consacré au Morphing d'images avec nos VF de TSMorph et de VMorph deux superbes logiciels de Morphing. Nos longues traductions (plus de 200Ko) vous seront indispensable pour pouvoir utiliser ces programmes tant ils sont puissants et sophistiqués. Attention: ce disque nécessite au moins 2Mo de Ram et un processeur rapide (68020 ou +). Ce disque "Utils#22" est disponible au prix de 50 FF. (Participation aux frais d'envoi: Ajoutez 10%).

AmiBase VF: Ceci est notre version française de AmiBase, un très complet logiciel de base de données de qualité professionnelle permettant par exemple le trie multiple jusqu'à 8 critères de sélection possible. Compatible avec tout système Amiga. Disponible pour 50 FF. (Envoi: + 10%).

IBEM VF: C'est le célèbre émulateur IBM du DP, entièrement en logiciel un peu comme l'ancien PC-Transformer mais en beaucoup plus performant. Disponible ici en VF prêt à l'emploi avec aussi notre VF de MSH/MessyDos: l'interface indispensable à IBEM pour accéder en lecture et écriture aux disquettes PC depuis les lecteurs Amiga. Tarif pour IBEM VF: 50 FF. (Envoi +10%).

PC Task 2.03 VF: Version Commerciale pleinement fonctionnelle de ce superbe émulateur PC totalement Multitâche avec émulation CGA, EGA et VGA en 256 couleurs possibles sur Amiga 1200 ou 4000. Support complet des Ports Parallèle, Série, Souris, Disques durs et CDRom. C'est le plus puissant des émulateurs PC, ici en VF Commerciale Complète pour 400FF (Envoi: +10%).

MS Boot: Un disque autoboot de démarrage au format PC-MSDos absolument indispensable pour que vous puissiez utiliser les émulateurs IBEM ou PC Task. C'est l'équivalent des disques autoboot WB pour l'Amiga sauf qu'ici c'est pour pouvoir démarrer votre émulateur IBEM ou PCTask, il vous est donc indispensable. Disponible au prix de 50 FF TTC. (Frais d'envoi: + 10%).

Litteral-Lexical: Un ensemble de logiciels PC-MSDos réalisé par A. Kacimi qui nous a autorisé à distribuer ce disque. Ils fonctionnent parfaitement avec les émulateurs ci-dessus donc ce disque vous permettra de vous initier ainsi au monde PC. Ils vous intéresseront beaucoup car ce sont des logiciels sur notre langue française avec entre autre un superbe lexique informatique de mots (et abréviations) techniques Anglais avec leur correspondant en Français, une sorte de traducteur informatique de mots techniques. Disponible au tarif de 50F pour IBEM ou PCTask avec MSBoot.

AmigaLibDisk Fish: Actuellement disponible jusqu'au N°920 ce sont ici les Fish originales car nous soutenons Fred Fish et nous sommes donc abonnés directement ce qui vous garantit l'intégrité de ces disques exempts de toute erreur. Tarif pour ces disquettes Fish: 30 FF à l'unité ou encore 100 FF les 4 disques et 25FF par Fish supplémentaire (Envoi: +10%). Le catalogue Aquarium véritable base de données de toutes ces Fish est aussi disponible pour 30 FF. Les collections CAM et DPAT sont aussi disponible au même prix et vous pouvez d'ailleurs mélanger les Fish, CAM ou DPAT pour obtenir cette réduction à 25 FF par disque à partir de 4 disques.

Croquis#1: Ce disque contient un remarquable cours de dessin par animations réalisé par Georges Brachet qui a ainsi voulu démontrer les possibilitées étonnantes du dessin électronique sur Amiga. Il nous a autorisé à distribuer ce disque au prix de 50 FF TTC. (Frais d'envoi: +10%).

Planetarium: Véritable logiciel d'Astronomie, il permet de représenter automatiquement la carte du ciel en fonction de vos diverses coordonnées géographiques. Sa simplicité d'utilisation à l'aide de la souris et des menus et sa très courte documentation rend toute traduction inutile, il est donc disponible en Vo sur ce disque au tarif de 30 FF. (Envoi: + 10%).

***Star#1*:** Un disque tout spécialement consacré à l'Astronomie avec la toute dernière création de Charles Vassallo: StarSailing. Un jeu très original et pédagogique sur l'Astronomie qui vous emmènera aux télécommandes de satellites entre la Terre et la Lune! Ce disque contient aussi la version Française de GravSim qui permet de simuler sur votre écran des mouvements de planètes en fonction de leur masse de leur vitesse etc. Tarif pour ce disque Star#1: 50 FF.

***Star#2*:** Ce disque contient l'ensemble de logiciels AstroF réalisé par Yvon Alemany: Très complet, des calculs d'Ephémérides aux diverses conversions possibles y compris sur les calendriers Maya, tout a été soigneusement pensé pour en faire le kit indispensable de l'astronome sur Amiga. Tarif pour ce disque dénommé "Star#2": 50 FF TTC (Envoi: + 10%).

Amiga U-Chess: Notre Version Française de ce superbe jeu d'échecs du Domaine Public. Une véritable prouesse de programmation pour un jeu d'échecs en DP qui, après tests, parvient à rivaliser avec les meilleurs jeux d'échecs commerciaux! Si vous êtes amateur d'échecs ne manquez donc pas ce U-Chess en VF pour Sys 3.0 au tarif de 50FF. (Envoi: +10%).

Intromaker VF: C'est un utilitaire bien pratique pour réaliser facilement vos propres démos. Vous pourrez y mixer vos fichiers de sons, vos images et mettre vos textes sous forme de scrolling 3D avec de multiples effets spéciaux, cet utilitaire se charge alors de compacter le tout pour en faire une véritable démo personnalisée avec étoiles défilantes et les multiples effets spéciaux que vous aurez sélectionnés. Disponible Ici en VF pour Sys 1.3 uniquement, 50 FF.

DPaint AGA & TruePaint Démo: Version DP de démonstration de ces 2 nouveaux logiciels pour tout système Amiga avec reconnaissance des circuits AGA du Sys 3.0. Ces nouvelles versions gèrent donc tous les nouveaux modes graphiques avec entre autres: les modes 256 couleurs parmi 16 Millions et modes Ham8 en 260 000 couleurs. Tarifs 30FF chacun. Frais d'envoi: + 10%.

ClipArt#1 à 4: Ces disques sont une collection de petits motifs artistiques (images IFF) idéal pour illustrer vos lettres avec vos traitements de textes. Ils contiennent des dessins stylisés sur de nombreux sujets variés: Animaux, Paysages, Fleurs et Fêtes pour le Vol#1. Cartoons et BD sur le Vol# 2, Espace, Maison, Jardin et Vacances sur le Vol#3. Personnages et Monuments Célèbres, Mariages et Instruments de Musique sur le Vol#4. Tarifs: 30 FF par Vol. (Envoi: + 10%).

Vidéo MandelBrot & Juila: Nous redistribuons également les produits Art Matrix qui est le plus grand laboratoire au monde de recherche en Images Fractales. Sont disponibles le Film Vidéo: MandelBrot & Julia qui pendant 2 heures vous emmène dans l'exploration de ces ensembles extraordinaires avec des animations et zooms absolument fantastiques. Un film unique avec une double vocation puisque outre son coté purement spectaculaire il vous permettra également d'apprendre comment explorer au mieux ces ensembles comment en découvrir les plus belles régions etc. Tarif pour cette cassette VHS Secam: 300FF (envoi + 10%). Egalement disponibles de sublimes Cartes Postales de Collection contenant des images 24bits en très très haute résolution de MandelBrot et Julia y compris de Julia Cubiques. C'est le Top Niveau de ce que l'on peut faire avec ces ensembles.Tarifs: 100 FF le lot de 17 Cartes, 2 lots différents sont disponibles.

Stickers Amiga: Vous pouvez également soutenir nos services en nous commandant ces superbes étiquettes autocollantes en couleurs au logo Amiga pour disquettes 3'1/2. Tarifs 100 FF les 40 Stickers ou encore 200 FF l'ensemble de 100 Stickers (frais d'envoi: + 10%). N'hésitez pas car nos services ont besoin de beaucoup de soutiens afin de pouvoir continuer à vous financer toutes ces traductions et retraductions systématiques de ces meilleurs DP internationaux.

FFDCat: Depuis bientôt 4 ans que nous traduisons du DP, il n'était plus possible de décrire toutes nos VF sur ce catalogue papier. Seules les plus récentes sont décrites ici. Vous trouverez donc la totalité de notre catalogue sur ce disque dénommé "FFDCat" avec également de nombreuses démonstrations sur l'ensemble de nos services, des interviews, des articles et d'innombrables conseils car nous avons tâché de réunir sur ce disque toutes les solutions et astuces accumulées depuis déjà 4 ans d'expérience dans le DP Amiga. Ce disque est ainsi véritablement un disque d'aides en tout genre et de conseils précieux sur le DP et l'Amiga. Tarif: 50 FF. (Envoi: + 10%).

❖ ❖ ❖ ❖ ❖ ❖ Les Modalitées et Options: ❖ ❖ ❖ ❖ ❖ ❖

Comment passer Commande: Très simplement sur papier libre Indiquez les noms des articles que vous désirez avec pour chacun le prix TTC indiqué dans les résumés ci-dessus. Faites le total de ces prix et Ajoutez 10% pour participation au frais d'envoi et aux frais administratifs. Ce dernier montant sera ainsi celui de votre réglement (Chèque ou Mandat) signé et daté à l'ordre de France-Festival-Distribution. N'oubliez pas en haut de votre lettre d'indiquer très clairement et bien lisiblement (nom et prénoms compris), l'adresse où vous voulez recevoir votre commande.

Les Remises à Jour Gratuites: Comme vous avez pu le constater, en lisant ce long catalogue détaillé, certains disques évoluent car nous nous efforçons dans la mesure du possible de refaire ces versions françaises dès qu'une nouvelle version paraît. Si vous voyez à la lecture de ce catalogue qu'un ou plusieurs disques que vous aviez commandé il y a quelques mois vient d'évoluer il vous suffira lors d'une de vos prochaines commandes de nous les retourner afin que l'on vous en recopie la mise à jour gratuitement et ceci simplement en échange d'une nouvelle commande d'au moins de même valeur que la somme des disques à remettre à jour. Ce service de remise à jour est donc très économique pourvu que vous soyez un peu fidèles. Attention: Afin qu'il n'y ait pas d'erreur vous devez absolument inscrire votre nom sur les étiquettes des disques que vous nous retournez et vous devez également bien préciser sur votre lettre de commande le nom des disques que vous nous retournez pour mise-à-jour. Si vous ne respectez pas ces règles élémentaires nous ne pourrons alors pas vous retourner vos disques.

Envoi Hors de France: Paiement par Mandat International avec toujours un supplément de 10% aux prix TTC pour participation au frais d'envoi et administratifs ou encore paiement par EuroChèque en ajoutant les 10% comme ci-dessus plus 50 FF fixes pour couvrir également les taxes d'encaissement des EuroChèques. Toute commande ne tenant pas compte de ces frais supplémentaires sera évidemment, si besoin, amputée du nombre de disquettes correspondant à couvrir ces frais, donc n'oubliez pas ces suppléments. Recommandé possible, voir ci-dessous.

Envoi Recommandé: Si votre boite aux lettres n'est pas sûre et que vous voulez un envoi en recommandé c'est aussi possible, dans ce cas-là vous devez rajouter 30 FF sur le total de votre commande (après les 10%) et bien préciser sur votre commande que vous désirez un envoi en recommandé. Pour l'Etranger le Recommandé est également possible au même prix de 30 FF en n'oubliant pas les suppléments d'envoi Hors de France décrits ci-dessus. Nous refusons l' envoi par Contre-Remboursement ou Cartes Banquaires car les taxes seraient encore plus élevées.

Envoi Prioritaire d'Urgence: Vous avez un besoin absolument Urgent de nos disquettes: Pour un supplément de 100 FF nous traiterons et posterons alors votre commande en Priorité Absolue, immédiatement le matin même de sa réception, et vous la recevrez donc très rapidement sous 24H maximum. Très pratique si vous avec un besoin urgent de nos produits.

Chèques ou Mandats: Si vous n'avez pas de Chèques vous pouvez également utiliser un Mandat-Lettre adressé à l'ordre de France Festival Distribution. Dans tous les cas l'envoi d'argent liquide est formellement interdit: les postes possédant des détecteurs de billets! Toujours pour éviter tout risque vous devez absolument adresser vos Chèques, EuroChèques ou Mandat à l'ordre de France Festival Distribution. Ce sont des règles élémentaires à respecter vraiment!

France-Festival-Distribution
3 Rue Anatole France
13220 Chateauneuf-Les-Martiques
(Facture Jointe Sur Demande)



aison AMIGA PSION Serie 3

Etant l'heureux acquéreur d'un Psion Series 3, je me suis mis dans la tête de le faire dialoguer avec l'Amiga. A priori, ce n'est pas prévu pour car le petit doué est plutôt orienté compatible PC. Têtu comme un breton moyen, je ne me suis pas désarmé sur le chemin du trafic de données.

Dans un premier temps, il faut assurer le transfert direct entre l'Amiga et le Psion. Pour cela l'acquisition de l'interface "Serial Links" pour PC s'avère nécessaire. Cet équipement assez coûteux *(près de 1000 francs TTC)* est composé de deux éléments: l'interface proprement dite avec un connecteur approprié à la prise 6 broches du Psion; un classique câble de raccordement type RS-232C. Les logiciels fournis sur disquette pour le PC doivent être écartés à moins de posséder un PC ou une carte d'émulation *(cela fonctionne sous PC Task, mais c'est inutilisable, car la vitesse de fonctionnement avoisine les 0.01 MHz!)*. Ce n'est pas grave, car une autre solution existe. Elle nous est offerte par cette merveilleuse machine anglaise: le terminal de communication du Psion qui est intégré dans l'interface.

Le sixième protocole

Il s'agit d'un logiciel complet de communication *(justifié notamment par la possibilité de connecter directement un mini-modem sur la bête)*. Des fonctions de transfert *(binaire ou ASCII)* ont été fort intelligemment incluses. On trouve pour l'essentiel deux protocoles: XModem, et YModem. Ce dernier est le plus performant, dans le sens où il est capable de télécharger un ou plusieurs fichiers tout en conservant le nom de ces derniers. Le transfert ASCII est à déconseiller car celui-ci ne comporte aucun contrôle des données qui passent par la prise, et de ce fait les risques de perte sont plus nombreux *(même si l'interface est d'une fiabilité/construction remarquable)*. Les protocoles retenus sont des grands classiques du genre. L'idée vient alors d'utiliser un des très nombreux logiciels de communication circulant sur l'Amiga. Pour soulager le porte-monnaie, le choix s'est arrêté sur le logiciel du domaine public "TERM" se trouvant entre autres sur la disquette CAM #787 *(mais tout autre logiciel normalement constitué doit faire l'affaire)*. Ce puissant terminal reconnaît tous les protocoles du Psion. L'émission *(UpLoad)* et la réception *(DownLoad)* des données devront toujours être fait en binaire. Cela permet de récupérer l'intégrité des fichiers. Côté vitesse, sachez que le Psion peut travailler jusqu'à 9600 bauds. Les deux terminaux devront donc être réglés sur ce taux pour obtenir le meilleur rendement. Les autres réglages sont affaire de goût. En tout état de cause, il faudra donner des réglages identiques de part et d'autre *(par ex.: Vitesse= 9600; Bits de données= 8; Bits de stop= 1; Parité= sans; Ignorer parité= Oui; Handshake= Xon/Xoff)*. Une fois les deux machines alignées sur le même canal de communication *(on pourrait aussi dire syntonisées)*, des fichiers de toutes sortes transitent entre les deux ordinateurs.



Le Psion, en version de base, peut dégager six sortes de fichiers pouvant intéresser un transfert vers l'Amiga: ASCII et RTF *(pour le traitement de texte)*, DBF *(pour la base de données)*, ASCII *(pour les sources OPL)*, LIS *(pour le fichier d'impression sur disque)* et PIC *(pour le format d'image du Psion)*.

Le texte en question

En ce qui concerne d'abord les formats de texte *(ou de programmation OPL)* ASCII et RTF, il convient de préciser d'abord que le jeu de caractère du Psion est compatible MS-DOS, c'est-à-dire qu'il est PC-8. Autrement formulé, cela donne que le bon transfert demandera une conversion standard Amiga/PC pour obtenir entre autres les caractères accentués. Utilisez à cet effet notamment pour les fichiers ASCII pur: "Convert" *(CAM #666b)* ou tout autre programme capable de lire un fichier en format ASCII PC *(PageStream par exemple sait importer en PC et exporter en Amiga)*. Les fichiers RTF "Rich Text Format" *(le driver pour le Psion est offert avec le "Serial Link")*, standard Microsoft pour la circulation de données textes *(reconnu entre autre par Word DOS, WINDOWS et MAC, Works, Wordperfect, etc...)*, vous demandera de posséder un des quelques logiciels de traitement de texte du commerce apte à récupérer ce format. C'est le cas par exemple de WordWorth, Protext et ProWrite. Si la récupération des attributs et richesses du document original ne pose pas pour ainsi dire de problème *(à part quelques petites dérives)*, les accentués donnent encore des soucis. En effet, les traductions ne tiennent pas compte de cet élément, et si l'on a bien les gras et les italiques, on n'a pas les accents ni les cédilles. Des caractères qui n'ont rien à voir avec eux leurs sont substitués. N'ayant pas connaissance d'un traducteur spécialisé en cette matière, la seule chose entreprenable tient aux particularités de ce format de fichier. En effet, il s'agit d'un fichier ASCII pur où se mêle le texte et les séquences de contrôle. Ces dernières commencent toujours par le caractère "" suivi de lettres permettant d'identifier la fonction désirée. Pour ce qui est des caractères dépassant le jeu ASCII standard *(ceux répondant à un code supérieur à 127, ou si vous préférez demandant 8 bits)* la séquence d'insertion correspond à "'" suivi en hexadécimal du numéro de caractère. Cela nous fait par exemple: é="'82" ; î="'8C". Muni d'une table ASCII PC *(que l'on trouve facilement dans nos temps compatibilisés)* et d'une table ANSI, il est alors aisé d'opérer une conversion à l'aide d'un éditeur de texte *(Memacs par ex.)*. Identifiez dans les deux tables les numéros de caractère. Ensuite, par un savant "Chercher/Remplacer" substituez la valeur MS-DOS par la valeur Amiga. Par exemple la lettre "é" équivaut à la séquence "'82". Cherchez toutes ces séquences dans le fichier RTF et remplacez la par "'E9" *(car $E9 est égal à 233, et 233 c'est le code*

11 Bd Voltaire 75011 PARIS
"Métro" : République

AMIE LE PRO.

Tél. : 43 57 48 20 - Fax : 43 57 10 01
Ouverture : 9H30-12H30 • 13H30-19H

PÉRIPHÉRIQUES

EXTENSIONS

AMIGA 500	
512 Ko sans horloge	250
512 Ko sans horloge	290
1,5 Mo avec horloge	890
1 Mo s'accouple avec la 512 K	510
AMIGA 500+	
1 Mo sans horloge	400
1 Mo avec horloge	480
AMIGA 600	
1 Mo sans horloge	400
2 Mo PCMCIA	990
4 Mo PCMCIA	1490
AMIGA 2000	
2 Mo extensible à 8 Mo	990
4 Mo extensible à 8 Mo	1690
8 Mo extensible à 8 Mo	2990
AMIGA 1200	
2 Mo 16 bits PCMCIA	990
4 Mo 16 bits PCMCIA	1490
1 Mo 32 bits extensible à 9 Mo + place pour copro	1490
4 Mo supplémentaires	1400
Copro + oscillateur	990
4 Mo + place pour copro	1990
AMIGA 1200	
4 Mo en 32 bits	1990
8 Mo en 32 bits	NC

DISQUES DURS

AMIGA 500 OU 500 +	
Boitier avec interface IDE + Extension mémoire (0 à 8 Mo) (accepte tous disques dur IDE 3"1/2 ou 2"1/2	
Boitier seul	1190
52 Mo + 0 ko Ram	2290
80 Mo + 0 ko Ram	2790
120 Mo + 0 Ko Ram (PROMO)	2990
2 Mo de Ram	NC
AMIGA 2000	
Carte avec Interface IDE + Extension mémoire (0 à 80 Mo) (accepte tous disques durs IDE 3"1/2	
Carte seul	1090
52 Mo + 0 Ko Ram	2090
80 Mo + 0 Ko Ram	2590
120 Mo + 0 Ko Ram	2790
2 Mo de Ram	NC
AMIGA 1200	
Livré avec vis cable notice - disquette d'installation	
IDE 2"1/2 40 Mo	1290
IDE 2"1/2 80 Mo	1890
IDE 2"1/2 120 Mo	2390
Amiquest boitier amobible sur port PCMCIA	
AMIQUEST 40 Mo	1790
AMIQUEST 80 Mo	2590
AMIQUEST 120 Mo	2990

CARTES ACCELERATRICES

AMIGA 500	
Carte s'installe à la place du 68000	
68020 + 1 Mo 32 bits	1990
68020 + 4 Mo 32 bits	2990
68030 + 1 Mo 32 bits	2990
68030 + 4 Mo 32 bits	3990
AMIGA 2000	
68030 25 Mhz	4990
68030 40 Mhz	6990
68030 50 Mhz	8990
AMIGA 1200	
Carte 68 EC030 à 40 Mhz avec copro optionnel + ext Ram 32 bits (0-32 Mo)	
A 1230 + 0 Mo	3190
A 1230 + 1 Mo + Copro	4290
A 1230 + 4 Mo + Copro	5390

DIVERS

Souris mécanique	160
Souris optique	350
Trackball	390
Crayon-Souris	310
Multistart 500 +	280
Multistart 600	350
Commutateur Sours/Joy	200
Alimentation A 500	450
Cable Péritel	100
Cable Midi	80
Cable Nul Modem	100
Cable Minitel	100
Cable disque dur	100
Cable imprimante	100

LECTEURS 3"1/2

Externe A 500 / 600 / 1200	550
Externe + Blitz + Antivirus	690
Externe HD pour a 1200 1,76 Mo	1290
Interne A 500	490
Interne A 2000	590
Interne A 4000	NC

SON

Digital Sound Studio	550
Home Music Kit	540
Interface Midi	390
Megamix Master	350
Simple Link	790
Virtual Synth	1290

MONITEURS

1803	1190
1085S	1490
1084S	1890
1942	3490
SVGA 14"	1890

GRAPHIQUE

Scanner 64 T Gris	1290
Scanner Couleur	NC
Tablette graphique 6T906	2990

VIDEO

GENLOCK	
G Lock (PROMO)	3400
GST 40 a	2290
GST Gold ASF	3690
GST Gold Pro	6690
DIGITALISATEURS	
V LAB - 1200	3490
VIDI AMGA 12	1190
DCTV	2890

IMPRIMANTES

Fournie avec cable parallèle	
STAR LC 100 C	1490
STAR LC 24-100	1990
STAR SJ 144	4290
CANON BJ 105 x	1890
CANON BJ 200	2490
CANON BJ 300	3490
H.P Deskjet 510	2690
H. P Deskjet 550 C	4690
H.P Painjet	5990

DISQUETTES
Certifiées 100 % sans erreurs

	3"1/2 DF DD	3"1/2 DF HD
Par 10	3,60	5,90
Par 50	3,30	5,40
Par 100	3,10	5,00
Par 500	2,90	4,60

DISTRIBUTEUR AMIGA DEPUIS 1985

AMIGA CD32

Processeur 68EC020 14 mhz 2 Mo
2490 F + 2 jeux:
Oscar Diggers

Module de décompression vidéo au standard vidéo CD
1490 F

AMIGA 1200

Processeur 68EC020 14 Mhz 2 Mo Ram
W.B 3.0 Port PCMCIA Lect. 3"1/2

2490 F avec moniteur couleur 1803 **3690 F**

PACK DISQUE DUR		PACK EXTENSION	
DD 40 Mo	3590	1 Mo 32 bits	3690
DD 80 Mo (PROMO)	3990	4 Mo 32 bits	4390
DD 120 Mo	4690	8 Mo 32 bits	6490

AMIGA 4000

AMIGA 4030
Processeur 68030
25 Mhz 2 Mo Ram
DD 170Mo W.B 3.0
9490 F
avec Moniteur 1942
12 690 F

AMIGA 4040
Processeur 68040
25 Mhz 6 Mo Ram
DD 210 Mo W.B 3.0
16490 F
avec Moniteur 1942
19690 F

NOS OCCASIONS

Garanties 6 Mois

AMIGA 500	1300	MONITEUR 1083S	1000
AMIGA 600	1300	MONITEUR 1084	1000
AMIGA 2000	2500	MONITEUR 1084S	1200

LOGICIELS

GRAPHIQUES

De luxe Paint IV AGA	790
REAL 3D CLASSIC	990
REAL 3D PRO	3590
MORPH PLUS	1590
TRUE PAINT	890
FUN COLOR	790

PAO

Professional PAO 2.30	1590
PAGE SETTER	690
MUSIQUE	
BARS et PIRES JUNIORS	1290
BARS et PIRES PRO	2490
De Luxe Music Const.	1090

VIDEO

N°1 TITLER	570
SCALA VIDRO TITLER	690
SCALA VIDRO STUDIO	1990
BROADCAST TITLER	1890
CINEMORPH	790

BUREAUTIQUE

EXELLENCE	590
FINAL COPY	990
PRO WRITE 3.3	890
TURBO PRINT	590
MAXIPLAN 4	450

JEUX

SYNDICATE	290
GUNSHIP 2000	290
DUNE 2	290
DESERT STRINKE PRO	270
DESERT FOR THE SKIES	280
REACH FOR THE SKIES	280
ARABIAN NIGHTS	270
FLASH BACK	270
A-TRAIN	280
B17 FLYING	270
STREET FIGHTER 2	270
THE CHAOS ENGINE	290
WING COMMANDER	260
BODY BLOWS	270
PREMIER MANAGER	280

JEUX A PRIX D'AMIE

DUNE	150
KGB	150
KYRANDIA	150
MAC DOLAND	150
EPIC	150
MAGIC POCKET	150
ZOOL	150
FIRE AND ICE	150
ANOTHER WORLD	150
HOOK	150
LEANDER	150
POPULOUS IV	150
RODLAND	150
RISKY WOOD	150

SERVICE REPARATION

Nous réparons tous les ordinateurs et Moniteurs...
Délais Maximum 10 Jours
Devis gratuit ou Forfait
Réparation garantie 3 mois

LES PLUS D'AMIE

- GARANTIE 1 an Pièce et Main d'Oeuvre
- CRÉDIT gratuit 3 mois *1
- REPRISE de votre ancien matériel *2
- REMISE pour tous achats groupés

*1 après acceptation du dossier
*2 pour tout achat supérieur à 4000 F

COMMANDEZ

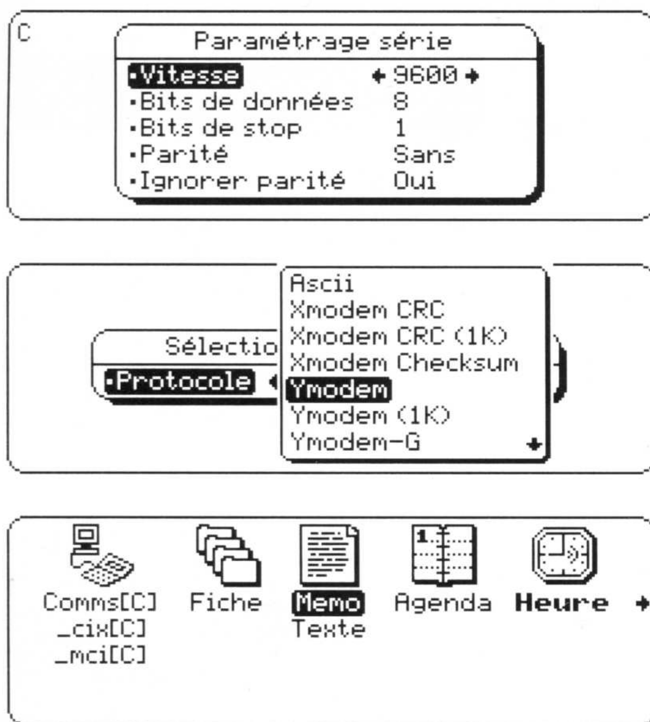
- Par téléphone au 43 57 48 20
- Par Fax au 43 57 10 01
- Par courier en remplissant le coupon réponse ou sur papier libre

A RETOURNER A : AMIE VPC, 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS
NOM ....
ADRESSE ....
....
VILLE ....
CODE POSTAL ☐☐☐☐☐ TEL ....
MON ORDINATEUR ....
(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables)

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI *			

POSTE 50 F / TRANSPORTEUR 90 F Par colis / C.R 70 F TOTAL
❑ CHEQUE ❑ CCP ❑ CARTE BLEUE ❑ CARTE CLUB AMIE
☐☐☐☐ DATE D'EXPIRATION
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
DATE : .... SIGNATURE

Tous nos prix sont TTC modifiables sans préavis. Offre valable dans la limite des stocks disponibles



pour "é" en ANSI). Une fois tous les codes modifiés, il ne reste plus qu'à sauver et à ré-importer depuis votre logiciel préféré. Vous avez alors récupéré l'accent du pays. Cette méthode est un peu fastidieuse, mais cela marche, et on peut ainsi attendre la sortie d'un convertisseur spécialisé dans la matière. Ce qui est valable dans le sens Psion vers Amiga est également possible dans la direction contraire. L'interpréteur OPL *(le langage natif au Psion)* se sert du traitement de texte comme éditeur, et utilise des fichiers sources en ASCII. Dans l'hypothèse de rédaction de programme sur Amiga il vous suffira de réutiliser les trucs vus au dessus pour le texte.

La base de toutes les données

Les fichiers de base de données du Psion répondent à d'autres règles. D'abord en ce qu'il faut exporter en texte la base de donnée. Il s'agit de la sauvegarde d'un fichier dit "ASCII Délimité". Ceci va consister à mettre une fiche par ligne avec la séparation par un caractère donné *(virgule, point-virgule, etc.)* de chaque champ. Une fois ce fichier constitué, on peut sans difficulté le récupérer sous un traitement de texte ou un éditeur *(même règle donc que pour les fichiers traitement de texte en ce qui concerne les accentués et autres caractères spéciaux).* Par contre la récupération sur un logiciel de gestion de base de données est plus compliquée, mais reste possible. En effet, si l'on prend SuperbasePro, il sait bien récupérer un fichier délimité, mais ne comprend qu'une ligne avec tous les champs de la fiche, même s'ils sont vides. Le Psion vous donne un fichier qui ne fait pas apparaître les champs vides quant ils sont en fin de fiche. Le problème achoppe ici. Comme pour les fichiers RTF, il va falloir jouer les desperados : une intervention chirurgicale sur le fichier doit être opérée. Je ne cite ici qu'un exemple pour une exportation en faveur de SuperBasePro. Un fichier constitué de 4 champs *(nom, prénom, âge et adresse).* Le fichier Psion peut ressembler à ceci: "Bonaparte,Napoléon,". Les deux derniers champs ne sont pas insérés. Seulement, SuperBasePro admet une ligne comme suit: "Bonaparte, Napoléon, 30, Paris". Il faudra donc, modifier les lignes en fonction du filtre d'importation du logiciel en cause. La même règle devra être retenue dans l'hypothèse d'un mailing à l'aide d'un traitement de texte. En toute hypothèse il va vous falloir bidouiller pour arriver à vos fins. Cependant on doit dire qu'avec un fichier délimité on peut toujours arriver à une solution de compromis.

Vers un monde parallèle

Les fichiers d'impression sur disque trouvent leur place dans ce sujet. Etant démuni de l'utilisation de l'utilitaire d'impression fourni avec le kit "Serial Link", l'impression sur disque est une des solutions pour y pallier. En effet, toutes les imprimantes ne sont pas dotées d'une prise RS-232C. Pour imprimer on peut élaborer un programme sur Amiga en déviant l'entrée série vers la sortie parallèle *(voir encadré).* Sinon, la récupération d'un fichier d'impression du Psion, généralement appelé "P.LIS", est envoyé directement sur le port PAR: *(et non PRT: car dans ce cas on va demander à l'Amiga d'introduire des codes de contrôle !!!).* Une fois transféré, entrez sous cli la commande "copy P.LIS to par:". L'Amiga et l'imprimante font le reste. Enfin, sur le sujet, j'oubliais de parler des drivers du Psion. Dans l'hypothèse d'une impression-fichier, utilisez le driver Psion adéquat à votre imprimante s'il existe (*Epson 9 et 24 aiguilles, HP, PostScript, BJ-30 et 10, etc...).* A défaut, envoyez le brut de fonte, en utilisant le driver "Général".

Pic et pic et collegrame

Le dernier type de fichier qu'il peut être intéressant de récupérer concerne le format de fichier graphique PIC. Certains logiciels du Psion sauvegardent dans ce format, et il est toujours possible d'obtenir une copie d'écran en format PIC (*touche "Psion+ Majuscule+ Control+ S").* Il n'existe pas de programme de conversion sur Amiga pour traduire ce format. C'est pour cette raison, que j'ai mis au point un programme en assembleur que vous trouverez dans ce numéro. L'importance du dessin sur Amiga obligeait donc à opérer ce petit exercice de style.

Et la suite ...

Pour terminer sur le sujet, je dois dire que malgré la perplexité de certains vendeurs sur la possibilité d'opérer des transferts du Psion vers l'Amiga, l'opération est d'une facilité déconcertante. La société Psion devrait prévoir une interface série avec des logiciels pour Amiga. En attendant cela, je pense en avoir assez dit pour vous permettre d'acquérir cette géniale machine en complément de l'Amiga.

Gilles Bihan

SERTOPAR
Voici un petit listing écrit en AMOS PRO permettant de dévier l'entrée de données imprimantes du port série vers le port parallèle. Lancez le programme avant toute impression. Paramétrez le Psion en impression série.

```
'***************************************
'**          SERTOPAR V.1.0          **
'* Redirige l'entrée série vers le port parallèle *
'**          Gilles BIHAN            **
'***************************************

Serial Open 1,0
Serial Speed 1,9600
Serial Bits 1,8,1
Serial Parity 1,-1
Serial Buf 1,1024*1000
Parallel Open
Curs Off
Print "Impression Psion par parallèle"
Do
Locate 1,3 : Print "No receive ...          "
IN=Serial Get(1)
If(IN>-1)
Locate 1,3 : Print "Paused ...              "
A$=A$+Chr$(IN)
End If
If Len(A$)=256
Locate 1,3 : Print "Receive printer file ..."
Parallel Send A$
A$=""
End If
K$=Inkey$
Exit If K$=Chr$(27)
Loop
```

N.B.: il existe un club Psion Series 3 au sein duquel est distribué plusieurs disquettes de DP. Pour plus de renseignements, écrivez à M. Olivier Médam, 11 Bd Bonne Nouvelle, 75002 Paris.

Table de conversion des accentués

Caractère	code PC	Hex. PC	Hex. Amiga
Ç	128	80	C7
ü	129	81	FB
é	130	82	E9
â	131	83	C2
ä	132	84	C4
à	133	85	C0
å	134	86	C5
ç	135	87	E7
ê	136	88	EA
ë	137	89	EB
è	138	8A	E8
ï	139	8B	EF
î	140	8C	EE
ì	141	8D	ED
ô	147	93	F4

Nous avons volontairement omis certains caractères. A vous de remplir les trous du gruyère *(on vous donne quant même les principaux).*

Publicité
VOL I
No. 3
Nov.
1993

Le Cuda Journal

Le Journal pour les utilisateurs d'Amiga

Les Prix
Le Service
La Valeur
La Qualité

Disques Durs et Lecteurs (Epson et Sony)

Controleur D.Dur Externe SCSI ou IDE pour A500	1129.-- TTC
Disque Dur IDE 60 Mo pour A1200	1490.-- TTC
Lecteur Interne pour A500	499.-- TTC
Lecteur Interne A2000	599.-- TTC
Lecteur Externe pour tous les Amiga	550.-- TTC

Toujours des produits nouveaux

PC880B Lecteur externe avec Hardcopier (Blitz), et antivirus incorporé. Disponible aussi avec le copieur Cyclone (il copie presque tous !), et le fameux X-Copy Pro.

690.-- TTC Avec Cyclone et X-Copy Pro 899.-- TTC

ROMSHARE Switcher électronique entre deux ROMs. Permet de rendre l'Amiga 500 compatible avec l'A500+ ou A600, et inversement.

Pour A500 280.-- TTC Pour A600 350.-- TTC

Les Autres Produits

PC605	Extension 1 Mo pour A600	**450.-- TTC**
PC505	512 K (4 Chip 32 Bit) pour A500	**249.-- TTC**
VIDEO BACKUP	Votre magnétoscope comme backup, 175 Mo sur K7	**550.-- TTC**

PC1204
Extension 4 Mo
Amiga 1200
- Fast Ram 32 Bit
- Support Co-Pro
- Horloge Temps Reèl

2190.-- TTC
Chaudement Recommandé

PC 176
Lecteur Externe
Haute Densite
- 1.76 Mo par Disquette
- Lecture des formats : PC/Mac/Atari & Amiga
- WB 2.0 ou Plus

1290.-- TTC

SUPRA FAX / MODEM
Inclus Logiciel : A-Talk III
+ GP FAX + Cable RS-232
Normal 1559.-- TTC
V32 Bis 2889.-- TTC

Promo du Moi
Carte Mémoire PCMCIA
ARCHOS
2 Mo 690.-- TTC
4 Mo 990.-- TTC

PC503
Extension 1 Mo
Amiga 500
Avec ThruPort, vous gardez votre ancienne extension 512 Kb., et passer a 2 Mo au total
499.-- TTC

Distributeur Agréé des Produits Adept Development

Painter 3D	Dessin 3D	**490.-- TTC**
Home Music Kit	Digitaliseur Stereo + Softs	**490.-- TTC**
Fun Color	16 Mio de Couleurs sur tous les Amiga	**890.-- TTC**
Personal Paint ***New !***	Dessin 2D pour AGA, très rapide	**490.-- TTC**
Personal Write ***New !***	Traitement de Texte / Editeur	**390.-- TTC**

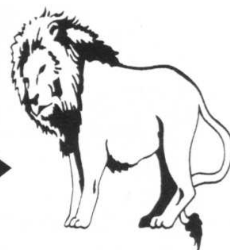


Revendeurs Contactez - nous !

Vente uniquement par Correspondance

Catalogue Complet Sur Demande

CUDA Informatique S.A.R.L.
9, Rue Saulnier, 75009 PARIS, FRANCE
Téléphone : (1) 42.46.47.60 Téléfax : (1) 42.46.47.01
Ouvert du Lundi au Vendredi, de 10h à 13h et de 14h à 19h



BIENVENUE !

sur Amiga

L'équipement

Voilà, vous venez d'acquérir votre Amiga, mais vous avez maintenant envie de le compléter à l'aide d'accessoires. Vous aurez peut-être des difficultés à faire le choix, n'étant pas habitué à travailler sur Amiga.

Il y a deux solutions: soit vous avez un peu d'argent de côté, soit vous n'avez plus un sou.



Si vous avez un peu d'argent

Foncez acheter un **disque dur**. C'est une chose vitale. Le travail avec l'Amiga devient alors féérique. Non pas que ce soit l'enfer sans disque dur, mais vous comprendrez vite, si vous n'en avez pas, pourquoi on a longtemps surnommé l'Amiga le "grille-pain".



Le disque dur est une sorte de disquette gigantesque et très rapide sur laquelle vous pourrez mettre le système d'exploitation, et tous vos programmes (selon la taille du disque dur !). L'intérêt est que vous n'avez jamais besoin de chercher parmi vos 350 disquettes empilées sur votre bureau LA disquette dont vous avez besoin et que vous ne trouverez qu'au bout de 3 heures et demie. Vous n'aurez plus de problème pour utiliser un logiciel qui tient sur 5 disquettes, puisque le disque dur pourra toutes les contenir. Si vous pouvez vous payer un disque dur, cela doit être votre premier achat.

Si vous êtes fauché

Achetez-vous un second lecteur de disquettes. En effet, les programmes sur Amiga font souvent appel à des informations qui sont sur la disquette de démarrage. En supposant que vous soyez en train de travailler sur un dessin, si vous faites appel à une fonction particulière qui n'est pas en mémoire, le programme vous demandera d'enlever votre disquette de sauvegardes, et d'insérer la disquette du programme. A la longue, c'est énervant. Pire encore : si vous êtes dans le WorkBench (cf LE SYSTEME), et que vous lancez un programme sur une autre disquette, le programme va vous demander de remettre la disquette du Workbench, puis celle du programme, puis celle du Workbench... Vous risquez de craquer et de détruire votre Amiga (!).



Le Floptical Disk, un lecteur externe haut de gamme permettant de lire des disquettes de format IBM de 720k et 1.44Mo et les disquettes "floptical" de 20 Mo.

La solution est simple : il s'agit du second lecteur de disquettes. Avec lui, vous pouvez laisser votre disquette Workbench dans le lecteur interne, et lancer des programmes sur le deuxième lecteur. Cela sera bien plus rapide! Et lorsque vous serez dans votre programme, pour sauvegarder vos travaux il suffira de mettre la disquette de sauvegarde dans le lecteur interne. Le travail est largement facilité par le deuxième lecteur de disquettes.

Encore une fois vous remarquez que le problême qui vous est posé est celui du budget; mais il vaut mieux, si vous en avez la patience, attendre de pouvoir acquérir le disque dur. Le deuxième lecteur est une solution qui vous ralentira par rapport au disque dur si vous utilisez votre Amiga pour travailler sur de grosses applications.

Vous avez peut être envie de connaître les autres manières d'améliorer votre machine: voici les principales extentions.

La mémoire

Si elle est souvent inutile pour les jeux, elle est très utile lorsqu'on utilise beaucoup le Workbench et des logiciels de mise en page, de dessin... En effet, l'Amiga est multitâche (cf LE SYSTEME) et il est donc possible de charger plusieurs programmes en même temps. Lorsque ce sont de gros programmes, la mémoire est vite remplie. Il arrive même qu'un seul programme ne puisse se charger car il occupe trop de mémoire.

-----Pour le 600-----

Le 600 est équipé d'un méga-octet (1000 kilo-octets) de mémoire. C'est suffisant dans la plupart des cas. Comme le 600 n'est pas assez puissant pour faire

de l'image de synthèse ou de la P.A.O (*Publication Assistée par Ordinateur*), vous n'aurez pas trop l'occasion de charger de très gros programmes. Mais si vous utilisez beaucoup le Workbench, et que vous aimez charger plusieurs programmes en même temps, il est préférable de rajouter au moins 1 méga-octet, voire 2.

Pour étendre votre mémoire sur A600, il y a deux solutions : soit vous achetez une extension conventionnelle, qui se branche sous l'ordinateur, et qui est fixe; soit vous faites l'acquisition d'une carte PCMCIA. Ce genre de carte permet de rajouter 2 ou 4 Mo en s'insérant sur le côté gauche du 600. L'intérêt, outre le fait qu'il y a plus de mémoire, est que la carte PCMCIA peut être dotée d'une pile (carte mémoire *Flash*) et utilisée comme une grosse disquette (ou un petit disque dur).

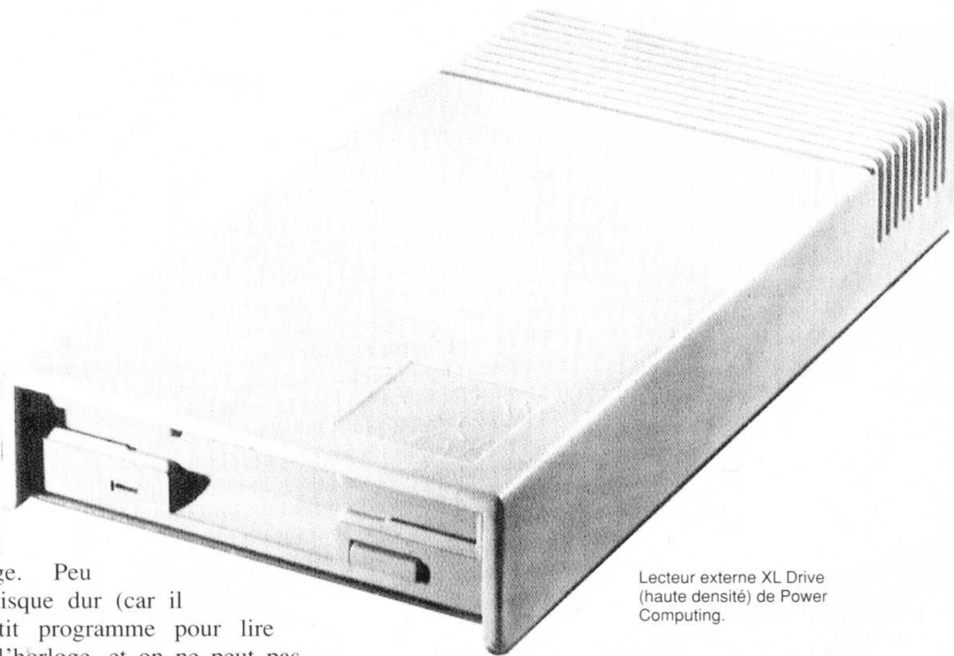
Comme l'ordinateur reconnaît cette carte (si vous le désirez) comme une disquette, il est possible de mettre le système d'exploitation dessus, et de démarrer sur la carte. Avec 2 Mo vous pouvez largement installer les fichiers nécessaires au bon fonctionnement de tous les programmes, et vous vous retrouvez avec un lecteur interne de disquette libre que vous utiliserez comme un second lecteur de disquette.

-----Sur A1200-----

C'est la même chose, à cela près que l'ajout de mémoire par carte PCMCIA ralentit l'ordinateur! En effet, le temps d'accès à la carte PCMCIA est plus important que le temps d'accès à la mémoire interne de l'A1200. Or, la mémoire PCMCIA est de la mémoire Fast, qui est choisie en premier par les programmes comme emplacement. Normalement, cela devrait être plus rapide, mais à cause du temps d'accès le système est ralenti. L'achat d'une carte PCMCIA est donc un choix bien délicat sur 1200. Bien sûr, cela permet de rajouter de la mémoire à bien meilleur prix qu'une extension classique. Mais les performances de l'ordinateur sont affaiblies. Si cela n'a aucune importance pour utiliser le Workbench ou des logiciels simples (car même ralenti le 1200 est très rapide), cela peut être crucial pour les calculs mathématiques, les images de synthèse...

Extensions classiques et cartes multifonctions

Pour le 600 comme pour le 1200, l'achat d'une extension classique (qui se branche sous l'ordinateur) présente un intérêt : la possibilité d'ajouter en même temps une horloge. Peu utile sans disque dur (car il faut un petit programme pour lire l'heure sur l'horloge, et on ne peut pas s'amuser à mettre ce programme sur toutes ses disquettes!), l'horloge permet avec un disque dur, d'abord d'avoir l'heure (!), mais surtout de connaître la date de création d'un fichier. En effet, lorsque l'on crée un fichier, la date courante est automatiquement inscrite avec le nom du fichier. Cela peut servir lorsque l'on fait une sauvegarde du disque dur sur disquettes, pour ne sauver que les fichier créés depuis la dernière sauvegarde.


Lecteur externe XL Drive (haute densité) de Power Computing.

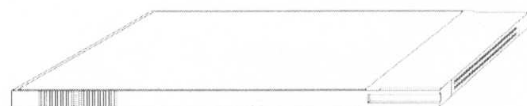
Si vous êtes passionnés d'image de synthèse, vous aurez peut-être envie de "booster" votre 1200. Pour accélérer les calculs, il est possible d'adjoindre un coprocesseur mathématique au système. Le 1200 devient alors une "bête" en maths et effectue tous les calculs des dizaines de fois plus vite. Ce coprocesseur mathématique doit être géré par le logiciel d'images, sinon il ne sert à rien car l'ordinateur ne l'utilisera pas tout seul.

Il existe pour A1200 de nombreuses cartes dites "Multifonctions" qui permettent d'améliorer plusieurs points en même temps; par exemple, certaines cartes ajoutent une horloge, de la mémoire et un coprocesseur mathématique. Il va sans dire que c'est plus économique puisque tout est sur la même carte. De plus, comme il n'y a qu' un seul slot d'ex tension, une fois que l'on a monté une carte on ne peut pas en rajouter une autre.

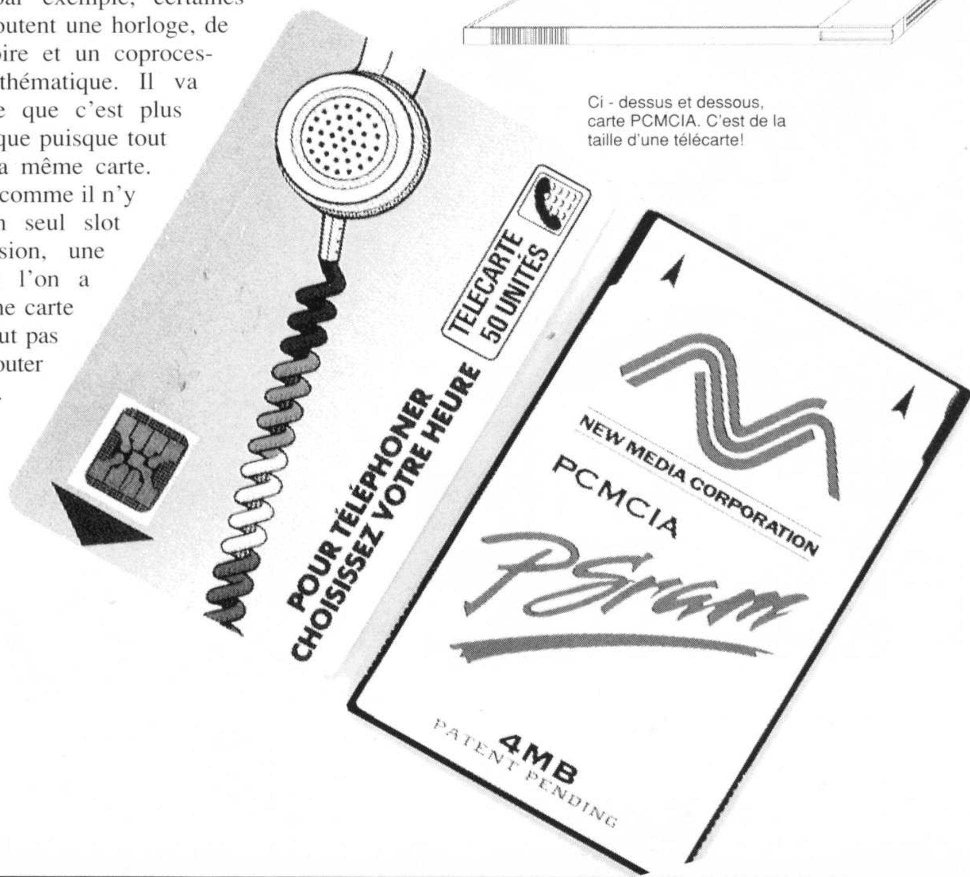
Enfin j'aborderai rapidement les cartes graphiques. Depuis longtemps, de nombreux constructeurs développent des cartes graphiques. Celles-ci permettent essentiellement d'afficher des graphismes avec énormément de couleurs (parfois jusqu'à 16 millions) dans des résolutions assez impressionnantes (par exemple 1280 x 762, ou plus!). Sachez cependant que d'abord l'usage de ce genre de carte est réservé au graphistes (dessin ou image de synthèse) et que la plupart des logiciels ne gèrent pas ces cartes (les jeux, les traitements de texte, les logiciels de musique...). Ensuite le prix d'une carte graphique en dissuadera plus d'un ! D'ailleurs la plupart de ces cartes ne se montent que dans une A3000 ou A4000...

Laurent Camarasa

Rendez-vous le mois prochain pour la suite!

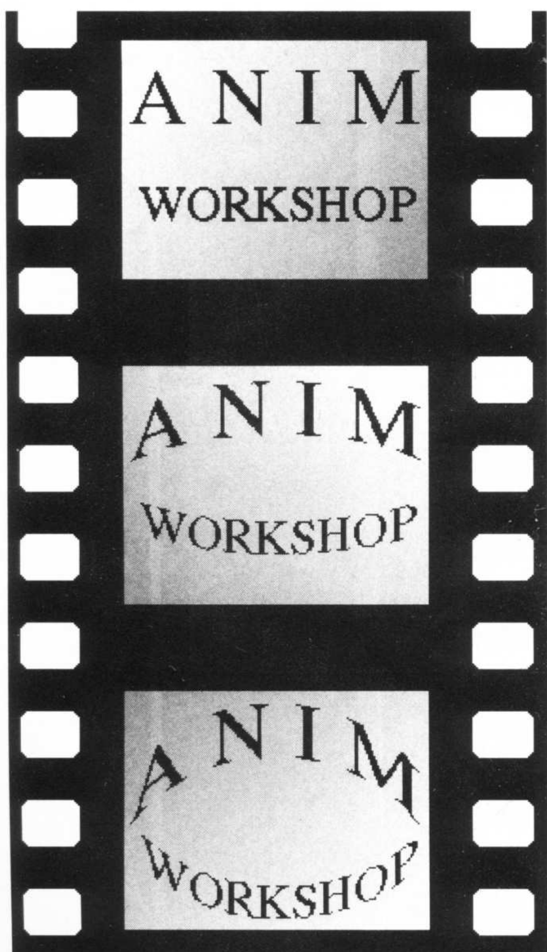


Ci - dessus et dessous, carte PCMCIA. C'est de la taille d'une télécarte!



ANIM WORKSHOP

ANIM WORKSHOP est un éditeur d'animation d'Axiom Software qui m'a paru relativement insignifiant au premier abord, mais qui au fur à mesure des essais s'avère être très pratique et rapide pour créer, gérer, et éditer des animations.



Présentation

Anim WorkShop (*AWorks pour les intimes*) permet de créer ou de modifier des animations aux formats *Anim5*, *DCTV*, *HAME* et dans un nouveau format spécifique à AWorks, *MultiMedia Anim* incluant son et image. En plus des fonctions d'éditeur il peut piloter par l'intermédiaire d'Arexx le logiciel de traitement d'image ADPro. L'utilisation d'ADPro n'est pas obligatoire mais limite l'utilisation d'AWorks. L'interface utilisateur (fig.1) autorise le chargement d'images iff 2 à 24bits (24bits avec Adpro), les modes AGA Ham8/256 ne sont pas reconnus par cette version.

Comme avec SENTRY (voir article ADPRO ANews n°59) une option, réservée aux possesseurs d'ADPro, permet à AWorks de traiter automatiquement des images au fur et à mesure qu'elles arrivent dans une directory de votre choix. Par exemple, quelques clics de souris suffisent pour demander à AWorks de créer automatiquement une animation avec la définition et le nombre de couleurs de votre choix à partir d'images 24bits, au fur et à mesure qu'elles sont générées par votre programme de 3d favori.

Le "viewer" (afficheur) des animations est très complet, du type "magnétoscope". Une option dont nous verrons plus loin l'utilisation nous permet de



Figure 1

marquer ("tag") des images avec des tops start/end/before/after. On peut choisir soit une vitesse globale de 1 à 60 images par seconde (680x0), soit donner une vitesse à chaque image. Une particularité intéressante de ce viewer est la possibilité d'ajouter du son, format IFF 8SVX, sur quatre pistes. La gestion des sons et du volume de chaque piste se fait à l'image près permettant de réaliser une bande sonore parfaitement synchronisée. Si l'on a un disque dur rapide, on peut utiliser l'option "direct-to-disk" pour visualiser des animations importantes sans être limité par la ram.

Les outils

AWorks ne se contente pas de créer et visualiser des animations, il permet aussi de les manipuler. Pour ce faire il utilise deux types d'outils soit pré-programmés, soit qui lancent vos propres programmes Arexx (figure 2). Les options pré-programmées sont les suivantes:

* *Add Loop Frames* calcule l'in terpolation entre la dernière et la première image de votre animation pour lui permettre d'être lue en boucle sans à coup.

* *Combine* crée une nouvelle anim à partir de plusieurs anims ou images. La définition et le nombre de couleurs doivent être identiques, mais les palettes peuvent être différentes.

* *Convert* convertit une anim en fonction des paramètres choisis: utilisation de la palette de la 1ère image pour toute l'anim, chargement d'une palette spécifique, changement du nombre de couleurs, nouvelle résolution, modification de l'overscan, dithering.

* *Create:* création d'une anim

* *Custom ADPRO 1.* Avant d'être incluse dans une anim chaque image peut être traitée à l'aide d'un de vos programmes Arexx et ADPRO pour créer tout effet spécial à votre convenance.

* *Custom ADPRO 2:* identique au précédent mais avec des fichiers anims

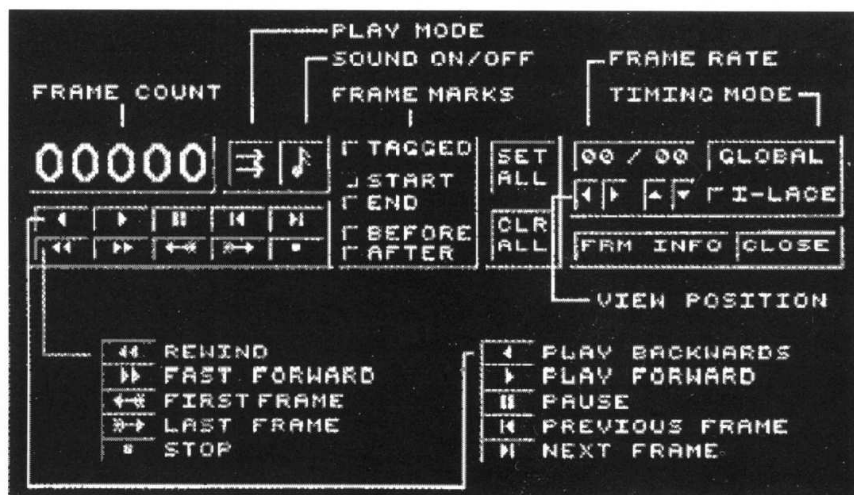
* *Custom AREXX:* lancement d'un programme AREXX de votre choix permettant par exemple l'interfaçage avec d'autres programmes qu'ADPRO.

* *Delete* permet de supprimer dans une animation des images que vous aurez au préalable "topées" dans le "viewer".

* *Flip* nécessite ADPRO pour flipper horizontalement et/ou verticalement votre animation

* *Grab* crée une anim à partir de "grab" d'écran

* *Histogram* analyse votre animation



VIEWER

et vous donne le nombre de couleurs réellement utilisé. Très pratique lors de conversion.

* *Info* vous donne des informations sur vos anims, taille, type de compression, temps d'affichage et nombre d'images, présence "loop frames", résolution et taille des images, nombre de couleurs, contrôle si l'anim utilise une ou plusieurs palettes.

* *Insert:* insertion automatique d'images ou d'anims dans une animation existante, utilisation du "viewer" pour "marquer"(After/before) l'emplacement des inserts

* *Rem Loop frames* permet de supprimer les deux images qui servent aux boucles

* *Replace:* remplacement automatique d'images dans une animation existante. Le "viewer" est utilisé pour "marquer" les images à remplacer

* *Reverse* inverse l'ordre des images dans une anim

* *Save* sauvegarde avec ou sans "loop frames", simple ou double buffer, format Anim5 ou Multi-Media Anim.

* *Scale* nécessite ADPRO pour retailler votre anim aux dimensions de votre choix

* *Separate* sauvegarde séparement les images de votre anim que vous aurez au préalable "topées" dans le "viewer"

* *Split* découpe une animation en plusieurs, en utilisant les "marqueurs" start/end du "viewer"

Pour ce qui est des programmes AREXX, cette version 1.1 d'AWorks est pauvre en exemples pour les non initiés. Pour les autres tout est possible, les limites du programme dépendant de leur (manque d') imagination.

Conclusion

AWORKS rejoint le cercle des satellites d'ADPro: *ProControl, MultiFrame, Fred, Sentry...* et même sans ADPro sa simplicité et son efficacité en font un utilitaire trés agréable à utiliser.

jluc Faubert

Importateur: VITEPRO 42 rue Raymond Marcheron 92170 Vanves
Tel: 16.146.38.1715
Fax: 16.1.45.25.71.78

Prix: 750F





Figure2

M.U.I — MAGIC USER INTERFACE

J'ai pris la décision de consacrer l'intégralité de la colonne de ce mois à un unique logiciel: MUI. Il est en train de causer une véritable révolution dans le monde de l'Amiga et deviendra sans aucun doute une composante majeure dans notre environnement. N'attendez pas une minute de plus (sauf peut-être le temps de lire cet article :-)).

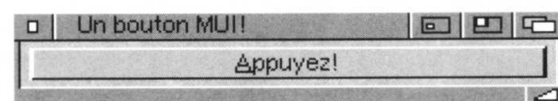
MUI signifie Magic User Interface. C'est davantage un système complet destiné à bâtir et modifier des interfaces graphiques qu'un programme. Sa grande force réside dans le fait qu'il va intéresser **à la fois** les programmeurs et les utilisateurs, et rassembler une telle communauté de personnes est une garantie certaine de succès.

N'avez-vous jamais pesté devant certaines interfaces mal programmées qui ne vous permettaient pas de manipuler le programme autrement qu'à la souris? Ou bien de voir les titres des gadgets sortir de leur gadget du fait que le programmeur avait figé son interface pour ne tourner qu'avec une police de taille 8? Ou bien d'avoir voulu tout simplement redimensionner une fenêtre pour avoir plus d'informations présentes à l'écran?

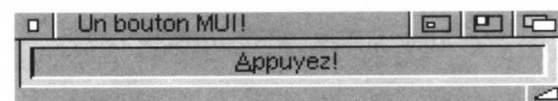
MUI résoud en bloc tous ces problèmes et apporte même des innovations qu'on n'avait jamais vues sur l'Amiga:

- la possibilité de manipuler la **totalité** de l'interface au clavier avec une réaction visuelle *(oui, même les listview, les cycles, etc... qui s'enfonceront si vous activez le raccourci auquel ils sont associés)*
- un paramétrage total de l'appparence de l'interface *(images des gadgets, séparations graphiques, etc...)*, à partir d'un programme de préférences externes.

La version actuelle de MUI est 1.3 et l'archive fait dans les 800K. Le prix à payer pour bénéficier de MUI est un répertoire Classes/ relativement fourni *(150K)*, une bibliothèque *(muimaster.library, 150K)*, le programme de réglage de préférences *(60K)*, et les images que vous avez choisies pour décorer vos interfaces *(taille variable)*. L'environnement pour développer prend à peine plus de place *(quelques includes)*.

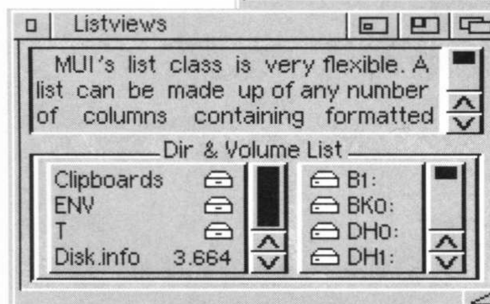


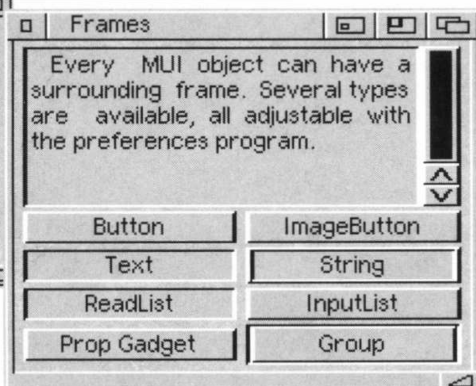
capture 1



capture 2







capture 3

MUI pour l'utilisateur

Bien que l'essentiel du travail de Stefan Stuntz ait porté sur l'aspect développement de MUI, il n'en a pas pour autant oublié sa cible première: les utilisateurs. Tout comme les programmeurs, ceux-ci trouveront indubitablement leur compte dans tout ce que MUI a à leur offrir.

A partir d'un programme de préférences central (**SYS:Prefs/MUI**), vous pouvez contrôler toutes les applications MUI en cours d'exécution sur votre machine *(ou bien éditer l'interface de chacune d'elles séparément)*.

Dans un premier temps, lançons une application MUI (**capture 3**). Notez qu'un nouveau gadget a fait son apparition dans la barre de titre: c'est un gadget d'iconification

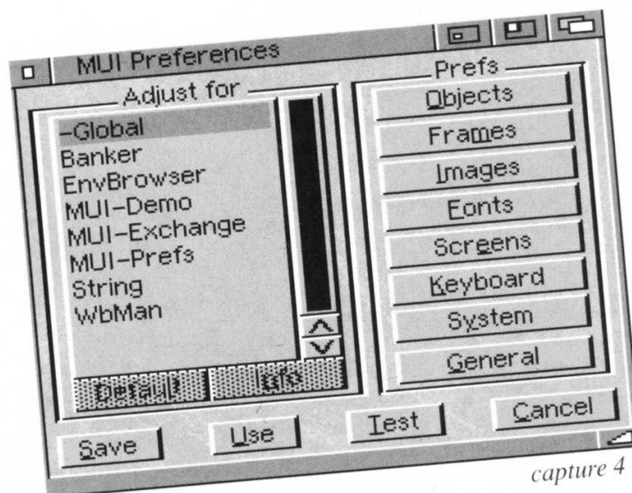
qui réduira votre application à une simple icône dans la fenêtre du Workbench. Ensuite, lançons le programme de préférences de MUI (**capture 4**). Dans le gadget de liste figurent toutes les applications MUI qui ont été lancées et ont déjà sauvegardé des préférences. Notez la présence en tête de liste de -Global- qui permet d'affecter avec une seule modification toutes les applications MUI qui seront lancées à l'avenir. Sinon, sélectionnez l'application que vous souhaitez modifier *(MUI-Demo dans notre exemple)* et passons en revue les différentes possibilités:

- **Objects:** pour spécifier diverses informations sur les objets *(positions des gadgets système, espacements des fenêtres, des groupes, etc...)*.
- **Frames:** concerne les cadres *(épaisseur, espacement, image à utiliser, placement des titres, etc...)*.
- **Images:** probablement l'option la plus intéressante puisque tous les objets MUI peuvent voir leur image changée. Voir exemple plus bas.
- **Fonts:** les polices de caractères.
- **Screens:** les écrans sur lesquels démarrer les applications.
- **Keyboards:** les raccourcis clavier standard.
- **System:** options internes.
- **General:** les chemins d'accès.

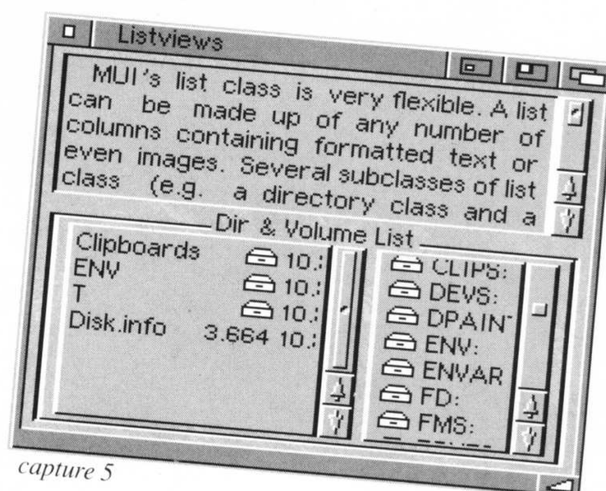
Par exemple, si nous voulions modifier l'imagerie de la scrollbar de l'application MUI-Demo, il suffit de passer dans le menu Images, de cliquer sur Knob dans un premier temps *(puis ArrowUp et ArrowDown respectivement)* et de sélectionner l'image correspondante *(plusieurs images sont livrées avec la distribution)*.

Ensuite, retour dans la fenêtre principale, sélection de Test et surprise: la fenêtre de MUI-Demo se ferme, s'ouvre de nouveau et a adopté les nouvelles préférences (**capture 5**).

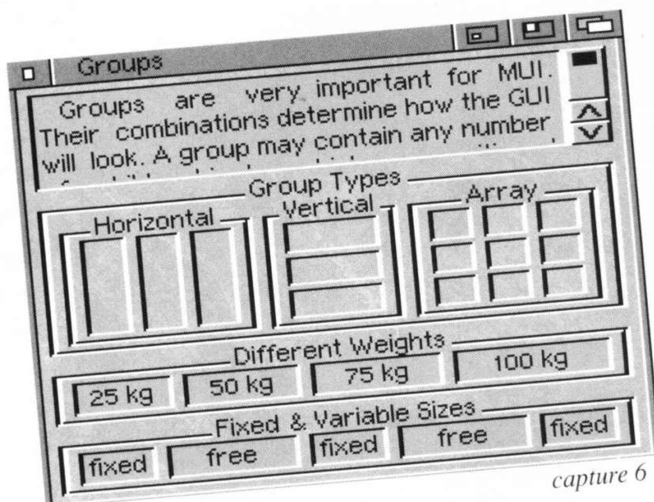
Rien de plus facile que de mettre un fond marbré dans vos fenêtres *(tout simplement superbe)*, de changer les couleurs, voire de dessiner vos propres gadgets. Les possibilités sont infinies...



capture 4



capture 5



capture 6

MUI pour le programmeur

MUI n'est pas à proprement parler un générateur d'interface dans la mesure où il ne vous permet pas de dessiner à l'aide de la souris une interface graphique. Il est bâti au-dessus de BOOPSI *(Basic Object Oriented Programming System for Intuition)*. Certains programmes utilisent BOOPSI mais aucun n'était allé aussi loin dans ce domaine. Non seulement MUI fournit une interface orientée objet dans la plus pure tradition BOOPSI, mais en plus il en simplifie énormément la programmation. Et je ne mentionne pas les innombrables améliorations dont bénéficient toutes les applications développées en utilisant MUI *(voir le paragraphe consacré aux utilisateurs)*.

Une interface MUI se construit de façon très intuitive, presque visuelle. Un lot de macros *(débrayable à la compilation si cette syntaxe ne vous plaît pas)* permet de bâtir votre interface de la même façon que vous imaginez la hiérarchie des vos gadgets.

```
App = ApplicationObject,
   MUIA_Application_Title , "Test MUI ANews",
   SubWindow, windowObject = WindowObject,
         MUIA_Window_Title, "Un bouton MUI!",
         WindowContents, VGroup,
               Child, button = KeyButton("Appuyez!", 'a'),
         End,     /* windom contents */
   End,           /* window object */
End;              /* app */
```

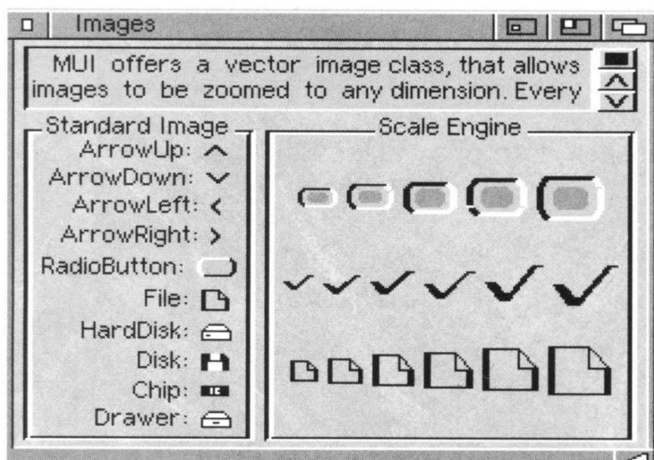
Ensuite, vous ajoutez les actions liées à votre interface:

```
DoMethod(windowObject,MUIM_Notify,
                  MUIA_Window_CloseRequest,TRUE,
App,2,MUIM_Application_ReturnID,
                  MUIV_Application_ReturnID_Quit);
```

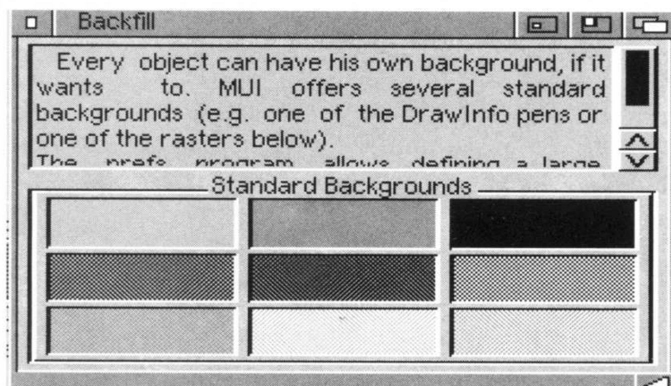
Cette ligne apparemment compliquée est en fait relativement facile à comprendre: on indique à l'objet **windowObject** que lorsque son attribut **Winwow_CloseRequest** passe à TRUE, il doit appliquer sur l'objet **App** la méthode **ReturnId** avec comme valeur **ReturnID_Quit** *(autrement dit, quand le fenêtre sera fermée, la boucle d'attente principale rendra cette valeur)*.

Puis on ouvre la fenêtre:

```
set(windowObject,MUIA_Window_Open,TRUE);
```



capture 7



capture 8

La boucle principale est la suivante:

```
while (running) {
   ret = DoMethod(App,MUIM_Application_Input,&signal);
   switch (ret) :
      case MUIV_Application_ReturnID_Quit :
            running = FALSE; break;
      defaults:;
   }
   if (signal)
      Wait(signal);
}
```

Remarque: si vous préférez, vous pouvez associer une fonction à l'action d'appuyer sur un bouton, et donc diminuer la boucle principale *(la fonction s'appelle une **callback**).*

Cet programme simple crée un bouton avec un raccourci clavier **(voir capture 1)**. Si vous appuyez dessus, fermez la fenêtre ou bien tapez 'a', la fenêtre se ferme, avec un effet visuel sur le bouton pour vous confirmer qu'il a été sélectionné, même si celle-ci s'est faite par le biais du clavier **(voir capture 2)**.

Cet exemple illustre plusieurs points clé de MUI:

- tout est géré par des attributs, même l'ouverture d'une fenêtre. La gestion de l'interface se fait à l'aide du positionnement d'attribut (*set()*), ou bien de leur lecture (*get()*).
- il est possible de lier certains gadgets entre eux *(par exemple une scrollbar à un objet de type listview)*. Ce mécanisme peut être automatisé de façon à ce que MUI s'occupe de toutes les mises à jour *(dans le vocabulaire BOOPSI, ce mécanisme s'appelle la notification)*.

Ces deux notions sont particulièrement puissantes dès qu'elles sont utilisées conjointement. Pour faire en sorte que notre programme s'arrête si le bouton est pressé, il suffit d'ajouter la ligne suivante:

```
DoMethod(button, MUIM_Notify,
                  MUIA_Pressed, TRUE,
   App, 2, MUIM_Application_ReturnID,
                  MUIV_Application_ReturnID_Quit);
```

Avec un peu de pratique, vous êtes capable de construire votre interface avec une vitesse surprenante. Une fois que l'apparence y est, il ne vous reste plus qu'à ajouter les fonctionnalités qui vous sont propres. Tous les détails visuels seront pris en compte par MUI et gérés par le programme de préférences, vous n'avez plus à vous en soucier.

Un énorme avantage de MUI est qu'il gère automatiquement le placement des gadgets. Tout ce que vous avez à faire c'est de les placer dans des boîtes (*groups*) horizontale ou verticale, de leur donner un *poids (par exemple, un gadget avec un poids de 200 occupera deux fois plus d'espace qu'un autre qui n'a que 100)*, et MUI calcule automatiquement leur emplacement en tenant compte de la taille de la police de caractères, des bords choisis par l'utilisateur, de la taille de la fenêtre *(même en cas de redimensionnement, etc...)*.

Des dizaines de pages ne suffiraient pas à donner une vue d'ensemble des possibilités de MUI. Sachez qu'il fournit un nombre impressionnant de gadgets, que toute application se trouve automatiquement pourvue d'un port Arexx, qu'il est extrêment simple d'ajouter une aide en ligne Amigaguide à chacun de vos gadgets *(un simple attribut suffit)*, et vous commencerez à vous faire une idée du potentiel de MUI...

Quelques réflexions

MUI a été indéniablement conçu par quelqu'un qui connaît le domaine des interfaces graphiques. Il démontre clairement à quel point une application sera efficace si elle sépare de façon clairement délimitée son aspect extérieur *(qui se doit d'être le plus standard possible)* de ses fonctionnalités *(aucune limite dans ce domaine)*. Il paraît totalement aberrant qu'une application doive contenir dans son code toute la gestion des polices de caractères, ou bien des actions à faire en cas de redimensionnement par l'utilisateur: tous ces événements sont un dénominateur commun de toutes les applications graphiques, et en tant que tel, ils doivent impérativement être extraits de l'interface. Qui plus est, leur contrôle doit être donné à l'utilisateur, qui peut ainsi adapter votre produit à ses goûts, lui donnant par la même occasion l'impression d'avoir un logiciel plus puissant dans les mains.

Conclusion

MUI est un logiciel professionnel, à la fois dans la qualité, le soin apporté à son interface pour l'utilisateur, son potentiel et sa présentation (un article en format .dvi et Amigaguide, des Autodocs qui peuvent être convertis en Amigaguide). MUI est shareware (DM20), la version non enregistrée ne peut pas sauver les préférences (autrement dit, les applications MUI garderont une apparence standard) mais vous pouvez malgré tout profiter de toute sa puissance. Un tel travail de qualité se doit d'être salué et encouragé. Espérons que de nombreuses applications MUI ne tarderont pas à envahir nos écrans!

Cédric Beust

amiga@sophia.inria.fr

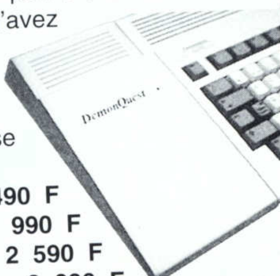
Auteur: Stefan Stuntz, Eduard-Spranger-Straße
80935 München
MUI est shareware, démo (V 1.0) disponible sur CAM 790

NOUVEAU !

OVERDRIVE

Le premier disque dur 3,5" externe pour AMIGA 1200

Overdrive est un boitier externe qui vient se connecter sur le port PCMCIA de votre AMIGA et qui contient un disque dur 3,5" IDE standard. Vous n'avez donc plus besoin d'ouvrir votre AMIGA et de perdre la **garantie** pour installer un disque dur. Plus fiable et beaucoup performant qu'un disque dur 2,5" interne, il se montrera entièrement compatible avec celui-ci mais **2 à 10 fois plus rapide**. Il se connecte très simplement et est immédiatement prêt à l'emploi.



Overdrive 42 Mo ..... 1 490 F
Overdrive 130 Mo ..... 1 990 F
Overdrive 170 Mo ..... 2 590 F
Overdrive 214 Mo ..... 2 990 F

Disques durs livrés formatés et installés avec plus de 10 Mo de domaine public !

F.B.I.

TEL : (1) 60 13 12 23
99, rue d'Amblainvilliers
91370 VERRIERES-LE-BUISSON
du lundi au vendredi
de 9h00 à 13h00 et de14h00 à 18h00
Vente par correspondance uniquement

AMIGA 4000

Processeur Motorola 68040 à 25 Mhz avec coprocesseur intégré + 10 Mo de RAM extensible à 18 Mo sur carte mère + disque dur 250 Mo + lecteur Haute Densité + 16,7 millions de couleurs + Workbench 3.0 en français .... PROMO

Autres configurations A4000 .... nous consulter
SIMM 4 Mo 32 bits pour AMIGA 4000 .... **1600 F**
Contrôleur SCSI2 A4091 .... **2 490 F**
68882 à 25 Mhz pour AMIGA 4000/030 .... **600 F**
68882 à 33 Mhz pour AMIGA 4000/030 .... **800 F**

SUPER PROMO !

AMIGA 1200
+ OVERDRIVE 120 Mo
+ Ext. 4 Mo 32 bits
4 990 F

AmiQuest

Le premier disque dur amovible PCMCIA pour AMIGA



AmiQuest vient se connecter sur le port PCMCIA de votre AMIGA et s'utilise comme une disquette. Vous n'avez donc plus besoin d'ouvrir votre AMIGA et de perdre la **garantie** pour installer un disque dur. Vous pouvez booter dessus ou tout simplement l'utiliser comme périphérique de sauvegarde en plus de votre disque dur interne, ou encore comme une disquette qu'on peut emmener chez ses amis. Idéal pour se promener avec 40, ou même 120 Mo en poche, il se montrera, de plus, **2 à 5 fois plus rapide** qu'un disque dur interne.

AMIQUEST 40 Mo .... nous consulter
AMIQUEST 60 Mo .... **2 190 F**
AMIQUEST 80 Mo .... **2 590 F**
AMIQUEST 120 Mo .... **2 990 F**

«...l'AmiQuest est un excellent produit ... que ce soit pour compléter le disque dur interne ou pour le remplacer.» (testé dans le numéro d'octobre 1993 d'AmigaNews).

Scan-Doubler

Rend tous les moniteurs VGA compatibles avec les modes 15 Khz de l'AMIGA 4000. Il est normalement impossible d'afficher un écran PAL ou NTSC 15 Khz avec un moniteur VGA Multisync standard, ni d'avoir le "Boot-Menu" ni de lancer des jeux qui ouvrent automatiquement un écran PAL. Avec le Scan-Doubler, un simple moniteur VGA suffit pour remédier à ce problème. De plus, la sortie 23 broches reste disponible.
Scan-Doubler .... 1 690 F

AMIGA 1200

AMIGA 1200 .... **2 490 F**
Autres Configurations A1200 .... **nous consulter**
Disque Dur 60 Mo pour A1200 .... **nous consulter**
Disque Dur 80 Mo pour A1200 .... **1 590 F**
Disque Dur 120 Mo pour A1200 .... **2 190 F**
Disque Dur 170 Mo pour A1200 .... **2 990 F**
Les disques durs sont livrés complets avec vis , câble, notice et disquette d'installation, installés avec 10 Mo de DP. Egalement pour A600.
Moniteur Couleur Stéréo 1085S .... **1 390 F**
Moniteur Couleur Stéréo Multisync 1942 .... **2 990 F**

Cartes PC Vortex

ATOnce-Plus pour AMIGA 500/500+/2000 : émulateur AT avec un processeur 286 à 16 Mhz, 512 Ko de RAM .... **1 490 F**

Golden Gate 386SX pour AMIGA 2000/3000/4000 : 386 SX à 25 Mhz, 512 Ko de RAM extensible à 16 Mo, contrôleur Floppy et IDE intégré, support des slots PC, support co-processeur .... **2 990 F**

Golden Gate 486SLC : idem 386SX sauf processeur 486SLC avec 2 Mo de RAM .... **4 490 F**

TURBOPRINT PROFESSIONAL 2.0

INDISPENSABLE pour réaliser vos impressions avec l'Amiga. Compatible avec tous les logiciels du marché et la majorité des imprimantes du marché : HP Deskjet 500, 500C et 550C, Citizen Swift24, etc... Manuel en français. Multitâche, entièrement transparent pour l'utilisateur .... **490 F**

Vidi-Amiga 12

Le digitaliseur vidéo le plus vendu en Europe !

Très simple à utiliser et super rapide. Digitalise, au choix à partir d'un signal PAL ou YC, jusqu'à une taille de 704x566 de 2 à 262 144 couleurs en HAM8. Permet de capturer des séquences entières de vidéo. Vidi-Amiga 12 avec filtre RVB incorporé est entièrement compatible avec les nouveaux modes AGA du 1200 et du 4000.
Vidi-Amiga 12 .... **1 190 F**

Disques Durs SCSI

POUR AMIGA 500 ET 500+: ADD 500

QUANTUM 85 Mo, 17 ms, 0 Ko .... **2 590 F**
QUANTUM 127 Mo, 17 ms, 0 Ko .... **2 790 F**
QUANTUM 170 Mo, 17 ms, 0 Ko .... **2 990 F**
CONTROLEUR SEUL .... **1 190 F**

POUR AMIGA 2000 : ADD 2000

QUANTUM 85 Mo, 17ms, 0 Ko .... **2 390 F**
QUANTUM 127 Mo, 17 ms, 0 Ko .... **2 590 F**
QUANTUM 170 Mo, 17 ms, 0 Ko .... **2 790 F**
CONTROLEUR SEUL .... **990 F**

DISQUES DURS SEULS ET MEMOIRES

QUANTUM 85 Mo, 17ms, ... **1 590 F**
QUANTUM 127 Mo, 17 ms, ... **1 790 F**
QUANTUM 170 Mo, 17 ms, ... **1 990 F**
Kit extension mémoire 2 Mo pour ADD .... **1 190 F**
Kit extension mémoire 4 Mo pour ADD .... **2 200 F**

Megamix-Master

Digitaliseur HI-FI avec effets numériques temps réel !

Megamix-Master digitalise vos musiques préférées et crée des effets en temps réel et en stéréo avec une simplicité et une rapidité diabolique. D'une qualité remarquable, il est le chainon manquant entre votre AMIGA et votre matériel HI-FI.
Megamix-Master .... **350 F**

EXTENSIONS MEMOIRES

AMEM32 : carte 32 bits interne pour A1200 avec horloge, support co-processeur et 4 Mo de RAM .... **2 190 F**
AMEM32 4 Mo + 68882 à 25 Mhz .... **2 790 F**
AMEM32 4 Mo + 68882 à 33 Mhz .... **2 990 F**
1 Mo interne avec horloge pour A600 .... **450 F**
1 Mo Chip pour A500 Plus .... **350 F**
Extension mémoire pour A500 et A2000 .... nous consulter
Kit 2 Mo pour ADD, A3000, etc. .... **1 190 F**
Kit 4 Mo pour ADD, A3000, etc. .... **2 290 F**
SIMM 32 bits de 2 Mo de Chip RAM pour A4000 .... **800 F**
SIMM 32 bits de 1 Mo de Fast RAM pour A4000 .... **400 F**
SIMM 32 bits de 4 Mo de Fast RAM pour A4000 .... **1 600 F**
Reprise de barettes de 1 Mo pour l'achat de barettes de 4 Mo .... **100 F**

SWITCH-ITT

de Global Upgrades : sélecteur de ROM électronique. Passez du Wb 1.3 au 2.0 en rebootant au clavier, avec beep sonore et manuel en français.
Switch-ITT (sans ROM) .... **280 F**
ROM 1.3 .... **170 F** ROM 2.04 .... **180 F**

LECTEURS 3"1/2

Lecteurs CHINON originaux de Commodore

CHINON FZ-354A interne A500 .... **460 F**
CHINON FZ-354A interne A1200 .... **460 F**
CHINON FZ-354A externe tout AMIGA .... **490 F**
CHINON FZ-357A externe Haute Densité .... **1 190 F**

Composants

Alimentation A500 et A2000 .... **nous consulter**
Super Denise 8373 .... **130 F**
8375 .... **170 F**
8520 CIA .... **60 F**
Gary 5719 .... **60 F**
Advanced AmigA Analyser .... **690 F**

CARTES ACCELERATRICES

En direct d'Allemagne, fabriquée par UNHD, économique et performante, elle s'installe très simplement sur le support 68000 et ne nécessite aucune soudure. Permet en option de basculer en mode 68000. (garantie 6 mois).
68030 + 1 Mo 32 bits pour A500 et A2000 .... **2 290 F**
68030 + 4 Mo 32 bits pour A500 et A2000 .... **3 290 F**
68030 + 68882 + 4 Mo 32 bits pour A500 et A2000 .... **3 990 F**

Prix TTC au 10 septembre 1993. Prix et caractéristiques modifiables sans préavis. Offres valables dans la limite des stocks disponibles. Garantie : nous consulter. Tout retour non justifié ou incomplet donnera lieu à des frais de restockage et/ou de reconditionnement. Envoi par la poste en COLISSIMO. Frais de port : 60 F. Contre- remboursement : 100 F. Frais d'expédition des ordinateurs : nous consulter. Vous cherchez un article qui n'est pas présent dans cette publicité ? Contactez-nous et demandez notre catalogue !

BON DE COMMANDE A RETOURNER A FBI - 99, RUE D'AMBLAINVILLIERS - 91370 VERRIERES-LE-BUISSON - TEL : (1) 60 13 12 23

NOM ______ PRENOM ______
ADRESSE ______
CODE POSTAL ______ VILLE ______
TELEPHONE ______ DATE ______ SIGNATURE ______ AN-BC1193
☐ Demande de catalogue, liste de prix

DESIGNATION	QTE	MONTANT

☐ Règlement à la commande par chèque — Frais de port
☐ Règlement en contre-remboursement — TOTAL

Performances hardware du 1200



Beaucoup de choses ont déjà été dites sur les performances du 1200, parfois contradictoires et souvent approximatives. Je me suis donc livré à un test sans pitié du potentiel intrinsèque de la machine, c'est-à-dire du hardware, dont dépend directement le système.

La première question que je me suis posé lors de l'achat de mon 1200 était de savoir s'il était proportionnellement plus rapide que son ancêtre, le 500. Je dis proportionnellement, parce qu'il faut comparer ce qui est comparable, à savoir dans le cas présent, les manipulations des nouveaux modes graphiques et des anciens: on se doute bien que le 68020 est plus rapide que le 68000 et le blitter AGA plus rapide que ses prédécesseurs; mais c'est bien beau de rajouter des couleurs et des pixels. Encore faut-il que la machine puisse en supporter le poids sans que le confort de l'utilisateur ne soit altéré.

La comparaison la plus intéressante portera donc sur les anciens modes 32 couleurs basse résolution et 16 couleurs haute résolution, que j'appellerai un peu abusivement pour simplifier ECS, et les nouveaux modes 256 couleurs toutes résolutions confondues.

Ne possédant pas de Fast-RAM 32 bits, je me suis placé dans un contexte très précis, celui de la configuration de base: les résultats obtenus peuvent donc être pris au sérieux par les développeurs de jeux *(rappelons que le CD-32 n'a pas actuellement de Fast-RAM)* et bien sûr les "demo-freaks".

Le test porte sur les deux éléments les plus importants lorsque l'on programme en se passant du système: le CPU et le blitter. La "vieille" machine utilisée pour la comparaison est un A2000B (68000), mais les résultats auraient été identiques avec un A500 de base.

Concrètement, je me suis servi de deux routines extrêmement simples, programmées pour l'occasion: pour le test du CPU, une routine de pixels, du genre de celles qu'on voit très fréquemment dans les démos, sauf qu'ici le blitter est complètement désactivé; pour le test du blitter, une routine toute bête de bobs 64x64 (sources A,B et C actives), n'utilisant le CPU que pour charger les registres du blitter, ce dernier étant prioritaire sur le premier, de façon à obtenir les résultats les plus réalistes possibles.

Dans les deux cas le but est le même, celui d'en faire un maximum pendant 280 lignes rasters, soit 17.92 millisecondes, avec une marge d'erreur de quelques microsecondes *(une ligne raster dure 64 microsecondes en Pal)*. Le code est implanté en Chip-RAM, exécuté sous interruption, le multi-tâche complètement inhibé; les routines sont toujours rigoureusement les mêmes, seule la copper-list change, pour activer les différentes résolutions, la profondeur et les modes burst; ces mêmes routines sont suffisamment courtes pour tenir dans le cache du 68020.

L'affichage se fait sur un écran de 320x256 pour la LoRes, 640x256 pour la HiRes et enfin 1280x256 pour la Super-HiRes, les trois modes étant toujours balayés à 50Hz (Pal).

Les résultats obtenus se trouvent dans les **tableaux 1 et 2**. Ils ne sont évidemment pas à prendre en tant que valeurs absolues.

Tableau 1: résultats CPU

	A2000-LR	A2000-HR	A1200-LR	A1200-HR	A1200-SHR
1 plan	2910	2910	7900	7900	7900
2 plans	2910	2910	7900	7900	7900
3 plans	2910	2070	7900	7900	7900
4 plans	2910	1060	7900	7880	2840-7880 (burst 1-2)
5 plans	2500	- - -	7820	7820	7820 (burst 2)
6 plans	2070	- - -	7820	7820	7820 (burst 2)
7 plans	- - -	- - -	6480	6480	6480 (burst 2)
8 plans	- - -	- - -	6480	5140	2840 (burst 2)

Tableau 2: résultats blitter

	A2000	A1200	A1200-B1	A1200-B2
1 plan	53 48 --	54 49 40	56 54 49	57 56 54
2 plans	48 39 --	49 40 20	54 49 40	56 54 49
3 plans	44 29 --	44 30 --	51 44 30	55 51 44
4 plans	39 19 --	40 19 --	48 40 20	53 49 40
5 plans	34 -- --	35 -- --	46 35 --	52 46 35
6 plans	29 -- --	30 -- --	43 30 --	50 43 30
7 plans	-- -- --	25 -- --	39 25 --	47 39 25
8 plans	-- -- --	20 -- --	37 20 --	47 37 20

Quelques explications

Dans le tableau 1 *(test CPU)*, les valeurs données représentent le nombre de pixels qu'il a été possible de dessiner dans l'intervalle de temps fixé au départ; LR signifie LoRes *(basse résolution)*, HR HiRes *(haute résolution)* et SHR Super-HiRes *(super haute résolution)*. Un espace vide signifie que le mode graphique correspondant n'existe pas sur la machine ni/ou dans la profondeur concernée.

Dans le tableau 2, les valeurs données représentent le nombre de bobs dessinés pendant le même intervalle, respectivement en LoRes, HiRes et Super-HiRes; la première colonne A1200 donne les résultats en mode ECS, la seconde en mode burst 1 *(B1)* et la dernière en mode burst 2 *(B2)*.

Le test CPU

le 68EC020 et le bus 32 bits font ici vraiment merveille: en LoRes, 6480 pixels en 256 couleurs pour 2500 pixels en ECS 32 couleurs, soit un facteur d'accélération de 2.6; en HiRes, 5140 pixels en 256 couleurs pour seulement 1060 en ECS 16 couleurs, soit une accélération de 4.8. On peut également noter les bonnes performances en Super-HiRes, identiques à celles de la HiRes,

sauf en 256 couleurs où elles chutent bizarrement presque de moitié. Toujours à propos de la Super-Hires, on remarque que non seulement le mode burst est nécessaire à partir de 4 plans pour que l'affichage vidéo se fasse, mais en plus qu'il n'est pas uniquement lié au blitter *(ici il accélère le 68020!)*, ce qui n'était pas vraiment évident au départ: lorsqu'on utilise 4 plans, il est possible de se contenter du mode burst 1 au prix de piètres performances *(2840 pixels contre 7880 en burst 2)*; au delà, seul le mode 2 permet d'atteindre un nombre de cycles de bus suffisant pour pouvoir rafraîchir à temps la vidéo.

Le nouveau Blitter

Voyons maintenant de plus près ce que le fameux nouveau blitter, dont on nous a fait miroiter des possibilités mirobolantes, a dans le ventre.

L'observation la plus évidente qu'on peut faire est qu'en mode ECS, le 1200 a sensiblement les mêmes performances que le 2000, ce qui est finalement assez logique; à noter que dans ce même mode, seule la basse résolution est accessible dans toutes les profondeurs. Première conclusion: sans burst, point de salut, le 1200 se traîne!

Revenons maintenant aux comparaisons 32/256 LoRes et 16/256 HiRes. Ici, les résultats sont moins nets que pour le CPU mais le 1200 est, relativement aux modes graphiques, bel et bien plus rapide qu'un 500 (ouf!), même en mode burst 1: on obtient en effet 34 bobs en ECS 32 couleurs LoRes, contre 37 (burst 1) et 47 (burst 2) en 256 couleurs LoRes, soit respectivement des facteurs d'accélération de 1.09 et 1.38.

Tout comme pour le CPU, la HiRes AGA décoiffe: 37 bobs 256 couleurs en mode burst 2, contre seulement 19 en ECS 16 couleurs, soit une accélération de 1.95. Ces bonnes performances en HiRes expliquent en grande partie l'impression de Workbench plus rapide sur 1200 que sur 3000, même sans Fast-RAM.

Un point aussi très intéressant est qu'en LoRes comme en HiRes, les performances ont un peu moins tendance à faire de la chute libre qu'auparavant, au fur et à mesure que la profondeur augmente: on ne perd par exemple que 10 bobs en LoRes en passant d'un plan à huit, contre 19 sous ECS en passant d'un plan à cinq.

Dernier point concernant le blitter AGA: de même que pour les accès CPU, les accès blitter en Super-HiRes sont plutôt encourageants *(beaucoup mieux que la HiRes ECS)*; cela donnera peut-être des idées à certains programmeurs.

Autre remarque

Plutôt négative cette fois: vous constaterez comme moi en observant le tableau 2, qu'à résolutions et profondeurs égales, jamais le blitter AGA n'a pu atteindre le facteur d'accélération de 4 pourtant annoncé par le constructeur, et ce, même dans les cas les plus favorables. Et pire encore, dans la majorité des cas, on n'atteint même pas celui de 2; comme d'habitude, on se demande comment les ingénieurs maison font leurs calculs. Heureusement que les bonnes prestations de la HiRes sont là pour rehausser un peu la moyenne.

En conclusion

On peut dire que si dans l'absolu *(modes graphiques identiques)* le 1200 est beaucoup plus rapide que le 500 *(en moyenne 3.7 fois)*, il le reste dans les nouveaux modes graphiques *(en moyenne 2.2 fois)*: cela s'explique principalement par le fait que le mode burst limite la dégradation des performances lorsqu'on se met dans des conditions extrêmes *(Super-Hires 256 couleurs par exemple)*; le mode HiRes 16 couleurs sous ECS n'a pas d'équivalent en AGA en terme de lenteur *(même sans Fast-RAM)*, mais qui s'en plaindra?

Lionel Guillang

CHIPS AA & DEMOS ECS

Depuis la sortie du 600 puis des Amiga 1200 et 4000 avec leur nouveau jeu de puces, nommées AA par certains et AGA par les autres (Ed: d'après le constructeur c'est "AA"), *on se pose beaucoup de questions au niveau de la compatibilité des programmes exploitant les anciens chips (originaux ou ECS).*

Ce doute porte particulièrement sur ceux qui accèdent directement aux ressources matérielles sans l'aimable autorisation de Monsieur Commodore, c'est à dire les jeux et les démos qui représentent une part du développement sur Amiga plus importante que ce que l'on a tendance à bien vouloir leur accorder. N'oublions pas que c'est souvent grâce à ce type de programmes présentant des effets visuels et sonores très efficaces que bon nombre de personnes ont opté pour l'Amiga au détriment de machines jugées plus sérieuses par certains tristes individus... Mais je m'égare... Revenons à nos démos !

Visualisation

Ma configuration pour les essais était celle de quelqu'un qui a décidé de ne plus passer pour un p'tit joueur avec son 68000 mais qui ne voulait pas se ruiner non plus (environ 6500 Francs pour le tout): un Amiga 1200 avec ses 2 méga de mémoire centrale plus une carte PCMCIA de 4 méga supplémentaires (mais ça marche aussi bien sans), un disque dur de 60 Méga et un lecteur externe.

J'ai donc pris ma boîte de disquettes de démos afin d'en faire le test sur cet A1200 flambant neuf qui trônait sur mon bureau attendant patiemment que je lui donne à manger sa première disquette ! Je n'ai volontairement testé que des démonstrations non-DOS pour la raison très simple que celles-ci sont celles qui ont le plus de risques de planter (chargement en trackloading, code absolu, etc...). En effet, beaucoup de démos que vous trouverez dans des compilations DOS planteront simplement en cas d'absence de Fast Ram sur votre système quelque soit la ROM ou les Chips graphiques car la démo tentera de décompacter par dessus elle-même...

J'ai tout d'abord essayé de lancer chaque démo en bootant directement sur la disquette. Et il faut avouer que rares sont les programmes qui ont bien tourné jusqu'au bout, mais il y en a... En cas d'échec, j'ai utilisé le menu disponible en maintenant les deux boutons de la souris appuyés au reset afin d'effectuer les opérations suivantes : couper le cache du processeur (ça, c'est pour ceux qui pondent du code auto-modifié, ce qui est très vilain!), libérer les buffers des disks durs et lecteurs externes (on gagne un peu de chip ram), indiquer aux coprocesseurs d'émuler les chips originaux des premiers Amiga... Si après ça, ils refusent toujours de marcher, je crois que vraiment on n'y peut rien !

Résultat des courses...

Les démos qui refusent de tourner

Anarchy - In the kitchen
Crionics & Silents - Hardwired (Ne trouve pas assez de RAM, un comble!)
Desire - Evolution (Pareil : Ého, j'ai 6 méga !)

Flash Prod. - Digital Concert III
Kefrens - Guardian Dragon II
Majic 12 - Ray of Hope 2
Melon Design - Human Target
Phenomena - Crystal Symphonies
Pure Metal Coders - Alfa Omega
Razor 1911 - Voyage (Gourou au boot)
Red Sector - MégaDemo vol. 2 (L'intro fonctionne, c'est le loader qui plante)
Sanity - Turmoil (Chargement puis plus rien)
Upfront - Cool Fridge megademo et Plastic Passion (Plantent au tout début)
Tom Soft - Virtual World (C'est bien dommage car elle utilise le système, elle!)

La majorité de ces programmes se sont soldés par une jolie boite rouge clignotante en haut de l'écran. C'est sans doute le dernier effet à la mode après les vectorballs, les glenzvectors et autres plasma...

Les démos qui tournent

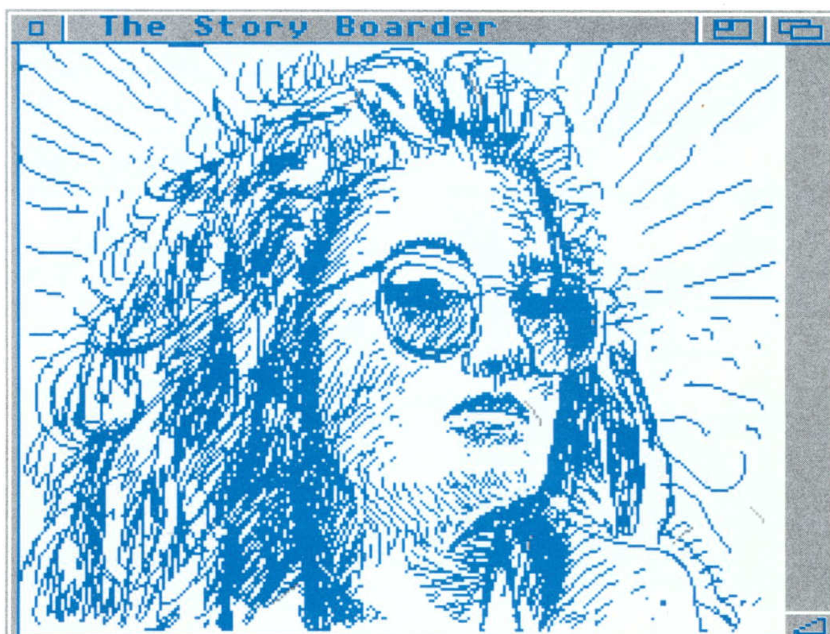
Heureusement, nous avons aussi les démos suivantes qui ont manifesté de la bonne volonté et accepté de fonctionner correctement en entier ou presque jusqu'au bout (il faut souvent passer par le menu du reset):

Analog - Falling Up
Anarchy - System Violation et Flower Power
Andromeda - D.O.S demo et Point Blank
Animators -
Axis - Unknown Territory
BudBrain Productions I (La fin de l'intro plante, il faut la passer) et II
Crusader - The fantastic art of Tobias Richter
Digital - The Punisher
Flash Musidisk I
Phenomena - Enigma (Heureusement...) et Crystal Symphonies II
Quartz - Eenzo Slide
Scoopex - Mental Hangover (Plante juste à la fin)
Silents - Global Trash et Enjoy the Silents
Symbiosis - GameBoy simulator et The Necronomicon (plante juste à la fin)
The Flame Arrows - Plasmutex (Bug graphique dans les textes)

Voilà, cela devrait vous donner un aperçu général de ce qui marche bien sur cette nouvelle machine. J'ai testé beaucoup d'autre démos qui seraient trop longues à lister ici, mais d'une manière générale, on peut dire que la compatibilité est finalement assez bonne : presque les deux tiers des démos que j'avais gardées fonctionnent aussi bien sur mon 1200 que sur mon vieux 500 voire même mieux si l'on en juge par certaines routines 3D qui prennent toute leur dimension en 50 images secondes grâce à la rapidité du nouveau Blitter (System Violation d'Anarchy par exemple : le scrolling en vector balls vaut le coup d'oeil !) . C'est d'autant plus surprenant lorsque l'on connaît la fâcheuse tendance des codeurs de démos à programmer comme des cochons pour gagner un peu de temps machine. Ceci me conforte dans mon opinion que l'Amiga 1200 est vraiment LA machine que beaucoup d'entre nous attendions... J'espère simplement que les programmeurs de démos et de jeux qui lisent ces quelques lignes vont apprendre à utiliser les puces AA et surtout commencer à les exploiter pour nous faire de belles choses en 256 couleurs... Aïe, nous voici maintenant face à un autre problème : comment les Amiga équipés des anciennes puces digèreront-ils ces nouveaux programmes?
Nous sommes là face à un grave dilemme pour les programmeurs: faut-il utiliser à fond les nouvelles possibilités et priver ainsi les très nombreux utilisateurs de l'ancienne gam me ou alors tâcher de rester compatible avec les anciens... Mais dans ce cas, on n'évolue pas si le soft ne suit pas les améliorations du hardware.

Je vous laisse donc méditer sur cette petite phrase qui risque bien de déterminer la survie ou l'abandon de l'ancienne gamme par les développeurs...

R. Hervagault

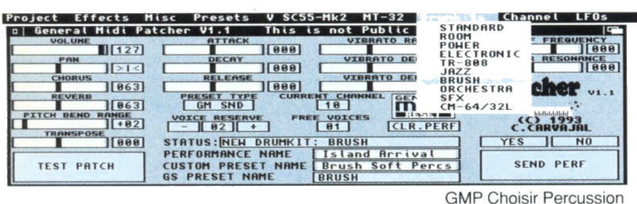


Sur les deux pages de cet article, extraits de la ***Déménagement Démo*** réalisée par **Tecsoft** pour célébrer sa nouvelle addresse..

Présentation par l'auteur

Deux nouveaux programmes MIDI sur AMIGA

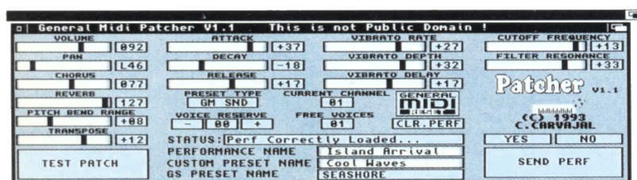
• General Midi Patcher
• Step By Step



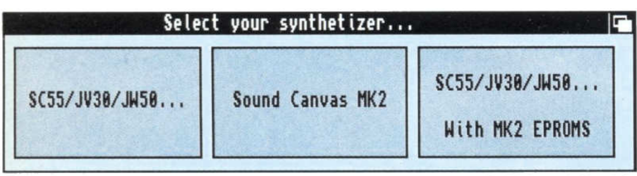
GMP Choisir Percussion



GMP Choisir Canal Midi



GMP Ecran Principa



GMP Choisir Synthé.



GMP Menu Projet



GMP Menu Select Son

Depuis quelques temps une nouvelle extension de la norme MIDI, General Midi (GM) est apparue. Cette norme, fruit de la concertation entre les constructeurs de synthétiseurs et Microsoft, a pour but de normaliser l'emplacement des sons à l'intérieur des machines, de manière à faciliter l'échange de morceaux musicaux (séquences MIDIFILES...) entre utilisateurs de matériels différents.

Ainsi si l'on crée une musique sur un synthétiseur X répondant à la norme GM, le morceau sera parfaitement joué par un instrument Y (de même marque ou non) compatible GM.

Tout cela n'était pas possible avant l'apparition de la norme General MIDI. En effet, imaginons que vous possédez un Yamaha DX7 et que le Son Numero 3 de votre synthé soit une basse, vous créez un morceau utilisant le Son Numero 3 et vous le donnez à une personne ayant un Roland D50 (qui a pour Son Numero 3 un violon) pour qu'il puisse l'écouter.

Le problème apparaitra lorsque vous voudrez faire rejouer le D50, car celui-ci jouera du violon là ou il devrait jouer de la basse. On peut voir pourquoi la norme General MIDI est importante.

Cette norme a été adoptée par tous les contructeurs de synthétiseurs et est en pleine expansion. Dans sa version 1, la norme décrit 128 instruments de base ainsi que des jeux de percussions standards. Roland qui a tout de suite vu que cette norme était tournée vers l'avenir a complété sur ses machines la norme General MIDI pour en faire la norme GS et sortir un grand nombre de machines General MIDI/GS à tous les prix. Cette norme GS se différencie par le fait qu'on peut adresser non pas 128 Sons de base mais 128*128 Sons, soit 16384 Sons, par l'intermédiaire de variations des Sons de base.

General Midi Patcher

Le programme est un éditeur de Sons pour les synthétiseurs General MIDI/GS de chez Roland, il supporte de nombreux modèles.

Actuellement, General Midi Patcher est l'unique logiciel sur Amiga qui permette une édition/sauvegarde des paramètres de Sons pour les modèles de synthétiseurs suivants: Roland Sound Canvas (SC55) - SC 55 MK 2 - JV 30 - JW 50 - SC155...

L'interface utilisateur permet de modifier en temps réel les paramètres de ces synthétiseurs. La sélection des Sons se fait par menus et est instantanée. Il en est de même pour choisir les types de percussions. Le logiciel offre la possibilité d'avoir accès à des paramètres inaccessibles via les touches de ces synthétiseurs.

D'autre part, on peut sauver les paramètres d'un Son pour un canal MIDI donné (l'ensemble de ces paramètres constituant un *Patch*) ou pour l'ensemble des 16 canaux MIDI (ces paramètres constituant une *Performance*).

L'édition des Sons est complète, car l'on peut modifier pour un Son:

- Le volume, le panoramique, la transposition.
- La reverb, le chorus.
- L'enveloppe (attack, decay, release).
- Les filtres (fréquence de coupure, résonance du filtre).
- Les paramètres de réserve de voix de polyphonie.
- Les paramètres des effets numériques en profondeur (c'est impressionnant de régler le temps et le niveau de la reverb de cette manière car ces paramètres ne se changent que par messages SYSEX = Système Exclusif).

Enfin, on peut donner un nom aux instruments nouveaux ainsi créés et les recharger à tout moment.

Le programme est multitâche et utilise un système de librairie qui lui permet de tourner en même temps que le séquenceur STEP BY STEP qui sera disponible en principe fin novembre.

L'environnement multitâche MIDI sur AMIGA: Midi WorkShop

La philosophie des programmes que nous concevons est basée sur le multitâche et la modularité.

- Multitâche car les Amiga sont les ordinateurs les mieux adaptés pour cela à

LA BOUTIQUE SERVICO

NOVEMBRE

JEU - UTILITAIRE - GRAPHISME - VIDEO - MULTIMEDIA - FORMATION - DEVELOPPEMENT
BORNE INTERACTIVE - S.A.V. - DEPANNAGE - DEMO - SHOWROOM
MAGASIN OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 9H A 19H SANS INTERRUPTION (BUS: 6-7-7-8-41-81)

PAYEZ EN 10 FOIS AU TAUX DE 7,5 %
APRÈS ACCEPTATION DU DOSSIER

Centre agréé Commodore, Compaq, H.P.

AMIGA 1200 Processeur 68EC020 - 14 Mhz - 2 Mo exten 10 Mo, Port PCMCIA option SCSI - Connecteur CPU pour Carte accélératrice - Nouveau Chip SET AA
32 bits, empl. DSP Vidéo 262 000 Couleurs/16 millions.

2490F
SERVIPRIX !

AMIGA 600 ....1490 F
AMIGA 1200 + HD 42 Mo ....3390 F
AMIGA 1200 + HD 62 Mo ....3790 F

SERVIPROMO !

AMIGA 4000 / 30:
68030 / 25 Mhz 2 Mo, HD 80 Mo: ...8990 F
AMIGA 4000 / 40:
68040 / 25 Mhz 6 Mo, HD 120 Mo:14590 F
AMIGA 4000 / 40:
68040 / 25 Mhz 6 Mo, HD 260 Mo: **15690 F**

VOTRE DISQUE DUR EST PLEIN ? SERVICO VOUS L'ÉCHANGE:

SERVIREPRISE

DISQUE DUR 2" 1/2	60Mo	80 Mo	120 Mo	170 Mo	210 Mo
40 Mo		1390 F	2190F	2790F	3190F
60 Mo			2090F	2690F	3090F
80 Mo				2590F	2990F
120 Mo					2840F

DISQUE DUR 3"1/2	170Mo	210 Mo	260 Mo	340 Mo	452 Mo
80 Mo	1540 F	1740 F	2040F	2740F	3640F
120 Mo	1240 F	1590 F	1990F	2590F	3490F
170 Mo		1440 F	1740F	2440F	3340F
210 Mo			1640F	2340F	3240F
260 Mo				2190F	3090F
340 Mo					2990F

Tous nos disques durs sont formatés et testés Nous vous offrons des images Ham 8 et Démo ! plus 10 Mo de Freeware !

CATALOGUE DES RUBANS

AGORIS - ALCATEL - AMSTRAD - ADS - APPLE - ATARI - BROTHER - BULL - COMPUPRINT - BURROUGHS - CANON - CASIO - CENTRONICS - CITIZEN - C.ITOH - COMMODORE - DATAPRODUCTS - DECISION DATA - DIGITAL - DEC - EPSON - FUJITSU - GENICOM - HP - HONEYWELL - IBM - KYOCERA - LOGABAX - MANNESMAN TALLY - MEMOREX - NCR - NEC - NIXDORF - OKI - OKIDATA - OLIVETTI - OLYMPIA - PANASONIC - PHILIPS - RICOH - SAGEM - SAMSUNG - SANYO - SEIKO - SEIKOSHA - SIEMENS - STAR - - TEC - TEXAS INSTRUMENTS - THOMSON - TOSHIBA - TRIUMPH - WANG - XEROX

RUBANS EXTRAIT DE NOTRE CATALOGUE

SERVICOECONOMIE

DMP 2160 - 3160 .... 45 F
DMP 4000 .... 50 F
IMAGEWRITER 1/2 .... 40 F
BJ 10e/ex/20 .... 180 F
120D - 124 D .... 40 F
SWIFF 9x124xN .... 60 F
Fx/80/85/800/850/Sx/Mx/Rx80........45 F
Fx 1050/Lx 1050/Lq 1000/1050.........50 F
HP 500 Double capacité ....235 F
KXP 1124/1170....................50 F
KXP 2123/2124 ....90 F
LC - 10/20....................40 F
LC 200....................50 F
LC 24/x24....................45 F

GARANTIE SERVICO: 1 AN
PIÈCES ET MAIN D'ŒUVRE

PROFITEZ DE NOS SUPER PRIX

Les prix ci-dessus sont indicatifs et peuvent être modifiés à tous moments.

LA CONSOLE CD 32 CHEZ SERVICO !

SERVICONEWS

CD double vitesse 300 Ko/s
AGA 262000 coul/16 M
68EC020 - 14 Mhz, Ram 2 Mo
Format CD, CD Audio/
CD+G/ CD TV / Photo CD
Sortie SVHS / Pal / NTSC **2490 F**

IMPRIMANTES

CANON BJ 10 SX .... 1790 F
CANON BJ 200 .... 2490 F
Seikosha SL 90 + 24 aig. .... 1690 F
CANON LBP IV Plus .... 5990 F
HP Laser Jet IV L .... 5890 F
CANON LBP 8 IV .... 10990 F
Fournie avec cable
H.P. DJ 1200 C ....12250 F
EPSON Stylus 800 ....2590 F
H.P. Deskjet 510....................2690 F
H.P. Deskjet 550 C (couleur) ....4990 F
PANASONIC KXP 1170 ....1490 F

CARTES GRAPH.

Carte DCTV 16 M couleurs............. 2490 F
GVP VISION 24 .... 13990 F
Opal Vision .... 6490 F
VD 2001 + TV Paint Junior............ 17690 F
VD 2001 + TV Paint Pro .... 23690 F
Retina ....3560 F
Vidi 12 ....1290 F

CARTES ACCELE.

A 1230 Turbo 68EC030 à 40 Mhz ... 2990 F
A 1230 Turbo/1 Mo, Ram 32 bits ... 3990 F
A 1230 Turbo/4 Mo, Ram 32 bits
+ Copro. 68882 à 40 Mhz .... 5190 F
BLIZZARD....................2350 F

ONDULEUR

400 VA ....1680 F
600 VA ....2590 F

SCANNER

EPSON GT 6500 ....9900 F
EPSON GT 8000 (couleur).............13900 F
MIGRAPH (à main) pour Amiga......4990 F
SCANNER (à main) 64 niv. de gris ..1290 F

DISQUES DURS

HD A600/A 1200 42 Mo.................. 1090 F
HD A600/A 1200 62 Mo .... 1390 F
HD A600/A 1200 85 Mo .... 1890 F
HD A600/A 1200 125 Mo .... 2590 F
HD A600/A 1200 170 Mo ....3190 F
HD A600/A 1200 210 Mo .... 3690 F

CABLE

NAPPE 2" 1/2 - 3" 1/2 ....200 F
NAPPE 2" 1/2 -2"1/2 ....50 F
Cable PERITEL ....99 F
Adapteur 25 BD / 15 SVGA ....130 F

MONITEURS

Moniteur 1803 .... 1190 F
Moniteur 1085 s .... 1490 F
Moniteur 1942 .... 3490 F

SERVIPROMO !

INTERFACE MIDI ....230 F
SCANNER AMIGA ....1069 F
EXT. MEM. 512 Ko AG 500 ....230 F
EXT. MEM. 1 Mo AG 600 ....365 F
Carte MEM. 1 Mo AG 500/2000........469 F
MINI TRACKBALL AMIGA ....190 F
SOURIS FANCY AMIGA ....170 F

PERIPHERIQUES

GVP Phone Pack .... 4490 F
GVP DSS .... 549 F
Tablette Graphique Kurta A4 .... 6490 F
Tablette Génius GT 906 .... 2990 F
Lecteur 3"5 externe ....590 F
DSS + ...990F
Syquest 88 C .... 3960 F
Syquest 3105S.................... 5160 F
Alimentation externe
A500/A600/A1200 ....690F
SIMM A4000 4 Mo ....1390 F
Ca rte Ethernet ....1640 F
Vortex 486 DX 25 Mhz ....5560 F
Modem Fax / Minitel ....1990 F

GENLOCKS

Genlock g-lock e/syc/pal .... 3790 F
Vidéomaster .... 9950 F

DEMONQUEST

130 Mo....................2490 F
214 Mo....................3190 F

JUSQU'A 40% D'ECONOMISÉ SUR VOTRE EQUIPEMENT

TÉLÉPHONES

Appareils non agréés France Télécom ne peuvent être connectés sur un réseau ouvert au public - réservés à l'export.

GENERAL ELECTRIC 9892
Téléphone-répondeur
- Répondeur téléphonique
- horodateur vocal
- système de télésurveillance
- 9 mémoires + 3 d'urgence

695 F

GENERAL ELECTRIC 9626
Téléphone ss fil portée 200m
- Intercom - main libre
- 10 mémoires sur la base
- 10 mémoires sur combiné
- conférence à 3
- 1 million de codes de sécurité

1135 F

SUPERFONE CT 505 HSI
Téléphone ss fil
- intercom
- fréquence 49-70 Mhz
- portée: de 1 à 3 Km

3200 F

BON DE COMMANDE A RETOURNER A : SERVICO INFORMATIQUE VPC 90, BD. DE LA LIBERATION 13004 MARSEILLE TEL. 91.92.64.80 - FAX : 91.42.48.93 POUR TOUS RENSEIGNEMENTS DEMANDEZ ALAIN OU VICTOR

NOM: ADRESSE:
VILLE: CP: TEL.: MON ORDINATEUR:

DESIGNATION	QUANTITE	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI *			

TRANSPORT: COLIS POSTAL/ COLISSIMO (JUSQU'A 1 Kg) 50F CONTRE REMBOURSEMENT: 80 F
PAR TRANSPORTEUR: DE 2 À 10 Kg: 135F CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 80 F, AU DESSUS DE 10 Kg NOUS CONSULTER

CHEQUE ☐ DATE SIGNATURE

SERVICO
INFORMATIQUE
INTERNATIONAL

l'heure actuelle et ce même sur de très petites configurations.

- Modularité, un programme de base auquel on pourra ajouter des accessoires "à la carte" selon les besoins de l'utilisateur.

Step By Step

Step By Step est un séquenceur MIDI (pas d'échantillons AMIGA) 16 pistes avec défilement temps réel des notes jouées basé sur le principe des trackers Amiga.

L'entrée des notes se fait au clavier de votre synthétiseur ou de votre Amiga (les accords peuvent être reconnus et insérés sur une même ligne et donc sur plusieurs pistes). La plupart des fonctions sont accessibles à la souris.

Des fonctions d'édition sont disponibles ainsi que des fonctions et des écrans inédits dans ce genre de programme. Ainsi il est possible d'avoir accès à tout instant à 1008 accords avec renversements et transposition possibles, et de les insérer dans les pistes voulues sous forme d'accords ou même d'arpèges. D'autre part on peut jouer des accords sur une seule piste car une note jouée après une autre ne coupera pas la première. Pour chaque note jouée, il sera possible d'assigner une commande MIDI, ce qui ajoutera de l'originalité aux créations. On peut simplement régler le volume et la durée d'une note.

Step By Step peut être utilisé avec General Midi Patcher ce qui en fait une station de travail complète pour toute personne utilisant un synthétiseur ou un expandeur General MIDI. On peut éditer ses Sons pendant que le séquenceur joue et entendre en LIVE les changements opérés aux sons (Vive l'Amiga!). Des accessoires sont disponibles et d'autres sont en cours de développement.

Quand Step By Step sortira, on pourra le faire fonctionner avec:

Accessoires General Midi

- *General Midi Patcher*

- *Mix-Master GM* (une table de mixage qui permet de régler les volumes et panoramiques pour les 16 canaux midi indépendamment ou globalement) pendant que Step by Step joue.

- *Effects-Master* (une table de mixage qui permet de régler les volumes de chorus et de reverb comme Mix-Master).

Accessoires pour tous les synthétiseurs

- *Layer Master*, un accessoire dédié au LIVE qui permettra d'empiler des Sons pour avoir un "gros son" même sur des configurations modestes.

- des *Presets Selectors* (drivers dédiés pour tous les synthétiseurs du marché qui permettent de configurer pour un morceau donné les sons sur chaque canal MIDI. Comme cela, lorsque l'on change le numéro d'un son d'usine, on sait quel est son nom puisqu'il est contenu dans la base de données du driver). Actuellement, cinq preset selectors sont prêts:

- Un Preset Selector General Midi.

- Un Preset Selector pour Roland SC55/ SC155/ JV30/ JW50...

- Un Preset Selector pour Roland SC55 MK2.

- Un Preset Selector pour la série des claviers PORTATIFS Yamaha (PS R400, 500, 600, PSS51).

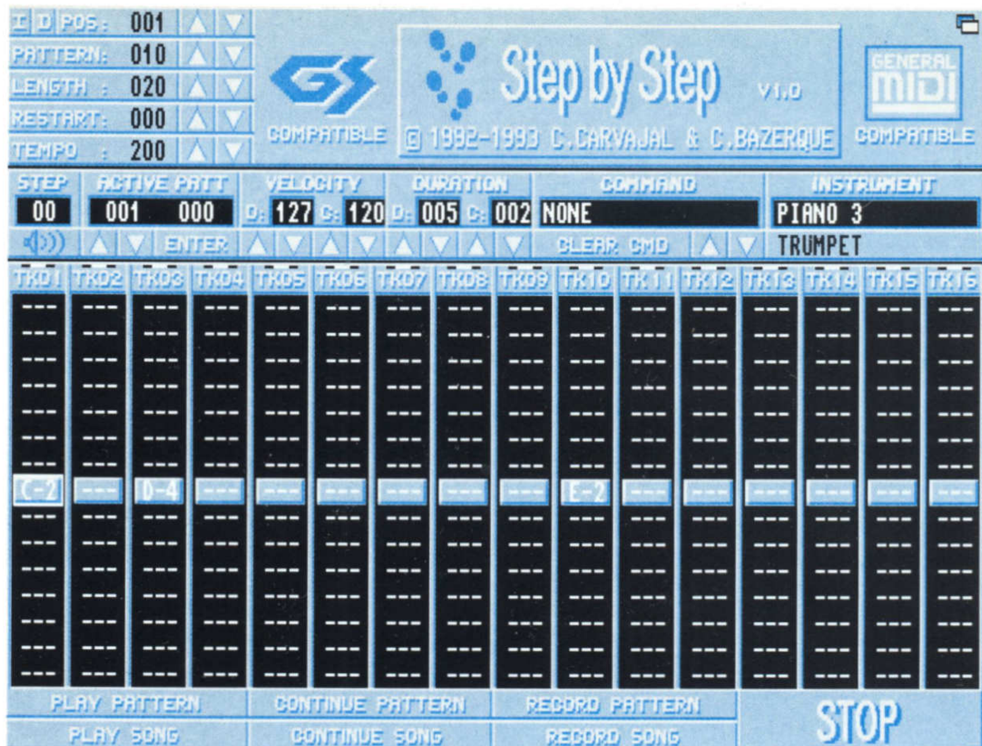
- Un PRESET SELECTOR pour le Yamaha PSS790.

Lors de l'achat du séquenceur STEP BY STEP, le PRESET SELECTOR correspondant au synthétiseur de votre choix (UN SEUL) sera joint (s'il est disponible; dans le cas où il ne serait pas disponible, nous vous le ferions parvenir dès sa sortie et cela gratuitement).

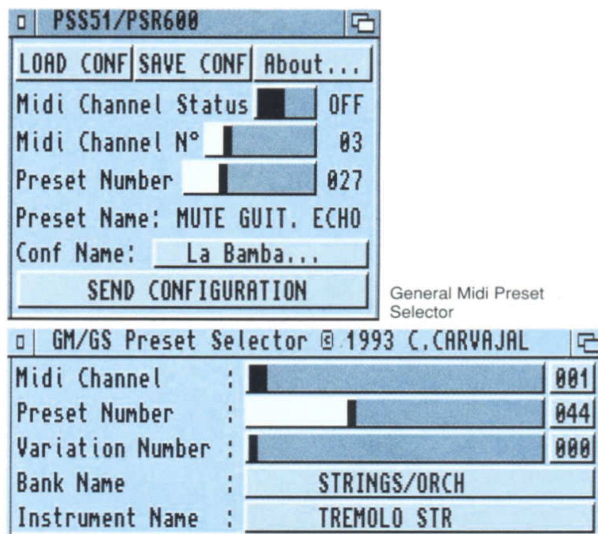
Tout cet univers midi multitache porte le nom de: **Midi Workshop**. Les programmes ont été créés par moi-même et Christian Bazerque

Voilà, j'espère que vous en savez un petit peu plus sur nos créations et que vous serez nombreux à nous suivre dans l'univers musical sur Amiga. A noter que des versions de démonstration de Step By Step et de General Midi Patcher seront incluses dans la collection de disquettes de domaine public DPAT.

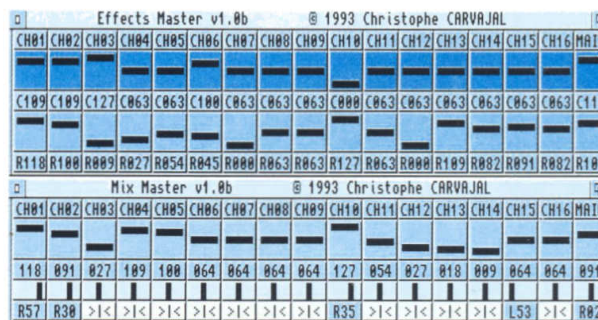
Christophe Carvajal



Ci-dessus: Step by Step



General Midi Preset Selector



Ci dessus Effects Master et Mix Master GM

Renseignements: Christophe Carvajal, 3 rue du Gat, 31820 Pibrac.

Prix: (port gratuit + mises à jour gratuites pendant 1 an): General Midi Patcher seul 490F, Step By Step + 1 Preset Selector 490F, Mix-Master 150F, Effects-Master 150F, 1 Preset Selector 150F, The Complete Midi Workshop (Step By Step + General Midi Patcher + Mix Master + Effects Master + Prise Midi) 1190F.

COULEURS

Des encres à moindres frais pour HP-500, 510, 550

En ces temps de récession, les économies sont de rigueur, tout particulièrement si vous avez une imprimante à jet d'encre comme la HP série 500 à 550. Même si ces imprimantes donnent une impression de très belle qualité, le prix élevé des cartouches, et un certain gâchis au niveau de la cartouche couleur obligent à chercher des solutions qui optimiseront au maximun l'utilisation de ces cartouches, vous permettant de faire de grosses économies, sans aucune baisse de qualité bien sûr.

Trois modèles de cartouche

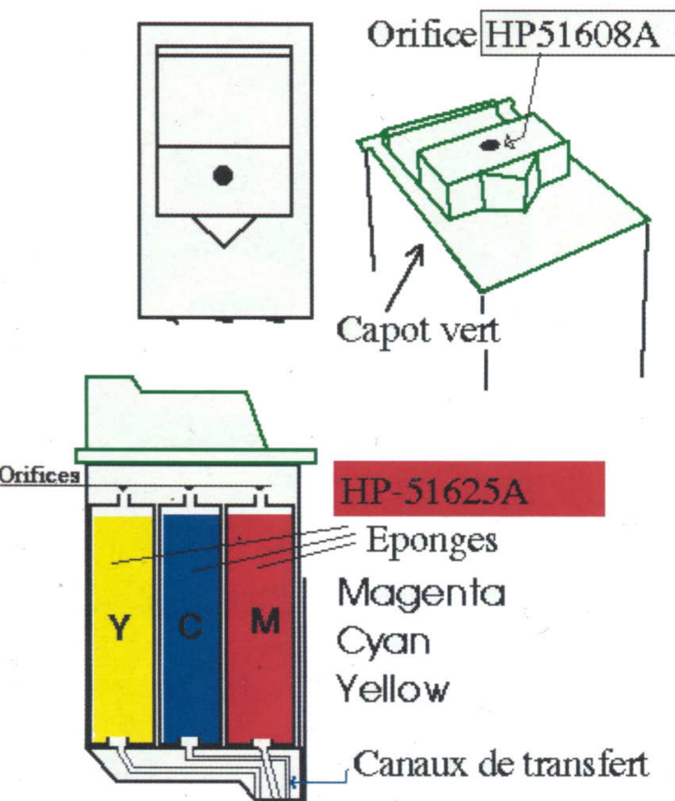
Une noire simple (HP 51608A) (120-150Frs), une noire double (HP51626A) (180-220Frs) et une couleur (HP51625A) (240Frs). La cartouche noire est prévue pour 600 pages, la double noire pour 1200 pages, et la couleur 250 pages. Le taux de remplissage d'une page est calculé sur la base de 5% de la page. Ce qui fait que si vous imprimez du texte, vous aurez exactement les chiffres indiqués, mais pour peu que vous vouliez imprimer des dessins ou des graphismes, vous ferez beaucoup moins qu'indiqué. Ajoutez à cela que la cartouche couleur est composée de 3 couleurs: cyan, magenta, jaune, et que c'est le compartiment jaune qui est toujours vide en premier, laissant le magenta et le cyan à moitié vide. C'est le genre de truc à vous faire plaisir! J'avoue que lorsque j'ai voulu imprimer en 21x29.7 la Joconde, à la 10ème page, ma cartouche était exsangue, vidée de son jaune. Avec Andy que ca commençait à échauffer sérieusement, en 15 jours, d'essais, d'idées échangées, nous avons enfin trouvé. Vrai, du bon boulot Andy!

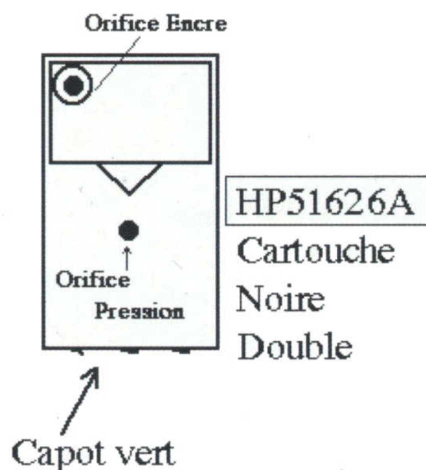
La cartouche noire

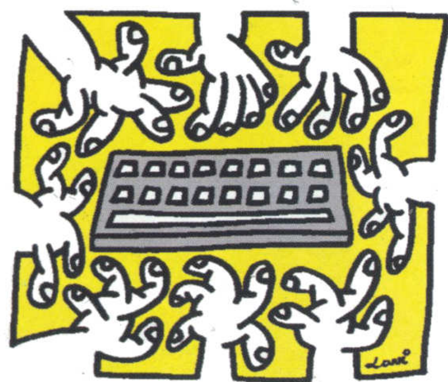
Pour renouveler l'encre dans la cartouche noire simple ou double, il vous faudra une seringue avec une aiguille de 3cm de long, ceci afin de pénétrer tout au fond de la cartouche, mais sans toucher le fond, pour ne pas endommager celle-ci. Le remplissage s'effectue en enfonçant l'aiguille de la seringue par l'orifice situé au milieu du capot vert de la HP51608A, ou par l'orifice situé dans le coin droit du capot vert de la HP51626A. Il faudra "seringuer" molo-molo, lentement. Quantité à injecter 10ml pour la HP51608A, et 20ml pour la HP51626A.

Quel type d'encre peut-on mettre?

Il y a 4 encres qui sont: l'encre noire pour stylo-plume, l'encre pour tampon-encreur, l'encre de la maison COMPEDO, et les encres délébiles. L'encre pour stylo-plume style reynolds donne une impression légèrement baveuse. Elle va très bien pour imprimer des brouillons ou de grosses lettres à un coût dérisoire. La qualité d'impression est inférieure à celle avec l'encre standard. L'encre pour tampon encreur - merci Andy- donne des résultats assez comparables à l'encre







normale. Un flacon fait 30 ml à 15Frs. Ce qui vous permet 3 recharges HP51608A! L'encre noire délébile style Ecoline ou fluoline (marque Talens, Pébéo) vendue dans les magasins pour artistes, au prix de 15Frs les 30ml, donne les mêmes résultats. Les meilleurs résultats identiques à une encre normale sont obtenus avec le package encre noire 125ml+seringue de COMPEDO (prix de 49,80 DM, soit 175Frs), qui assure 10 recharges HP51608A ou 5 recharges HP5626A.

En résumé, pour vos brouillons, maquettes, roughs, etc.., l'utilisation des trois premières encres devrait suffire, et vous permettre de grosses économies. Mais pour une utilisation de qualité, prenez la COMPEDO.

La cartouche couleur

Les choses sont plus délicates: il va falloir scier ou enlever avec une pince multiprise le capot vert. Une fois ceci fait, vous découvrirez 3 compartiments transparents, avec la couleur reconnaissable: magenta, cyan, jaune. Par l'orifice de chaque compartiment, il faudra enfoncer l'aiguille de la seringue comme en haut, sauf qu'il faudra mettre l'encre jaune dans le compartiment jaune, et ainsi de suite. La dose est de 4ml. Pas plus, sinon ça va déborder. Mêmes précautions: piano, piano. Ne pas attendre qu'il n'y ait plus d'encre dans le compartiment, ce qui signifierait que le canal qui amène l'encre du compartiment à la plaque d'impression serait rempli d'air, donc qu'il faudra avec la seringue pulser de l'air pour amener l'encre dans le canal.

Quelles encres utiliser?

Vous pouvez prendre les cartouches bleues et rouges pour stylo-plume, mais ce sera comme pour le noir. Pour le jaune, le jaune fluo donne des résultats décevants: à éviter! Vous obtiendrez des résultats de même valeur en utilisant les encres rouge et bleue pour tampon encreur. Les marques Ecoline et Fluoline (magasins pour artistes) vous proposent toute une gamme de rouge (le magenta s'appelle alors carmin, et le bleu est un bleu de manganèse) et ont le jaune. Les résultats sont très probants: à utiliser, sauf impression de qualité. Le gros problème qui se pose alors est celui de la couleur: le magenta et le cyan en standard sont des couleurs aux normes fixées. Les encres pour stylo-plume, tampon encreur outre que les couleurs ne sont pas faites pour durer des années, ne correspondent que lointainement à ce cyan ou à ce magenta. Donc des réglages au niveau logiciel qu'il faudra faire. Les encres Fluoline ou Ecoline (pelikan) (15Frs les 30ml) sont plus proches du modèle standard, et ont des couleurs résistantes dans le temps: ce sont des produits pour les graphistes, artistes. Mais le meilleur c'est le package COMPEDO, qui propose 3 flacons de 40ml magenta, cyan, jaune plus la seringue pour chacune et une notice très claire sur toute l'opération. Prix: 59.90DM soit 210Frs ou 10 recharges couleur de la HP5625A! Contrairement à Amiga-Magazin qui conseille cette encre pour une utilisation normale, et la cartouche standard pour une utilisation de qualité par sécurité, les essais auxquels j'ai procédé affichent des résultats comparables à une cartouche standard. Personnellement, j'utilise les encres COMPEDO, et j'en suis très satisfait. J'ai aussi une cartouche avec les encres ECOLINE, que je réserve pour les brouillons.

Conclusion

Avantages

- permet de ramener le coût d'une impression de 0,50 la page à 0,25. Sur une matricielle le coût est de 0,15Frs.
- le respect de l'environnement (vous jetez 10 fois moins!)
- utilisation optimale de votre imprimante

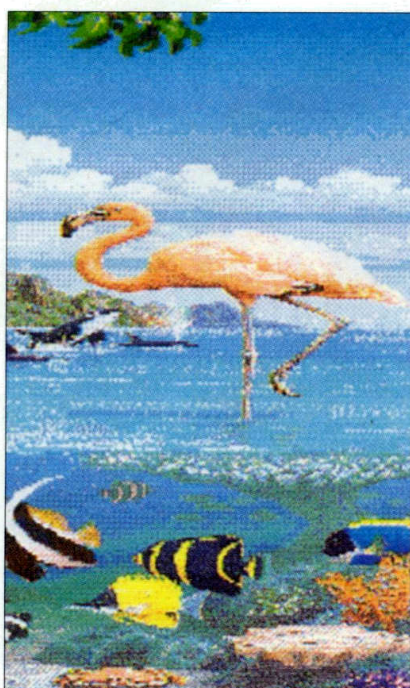
Inconvenients

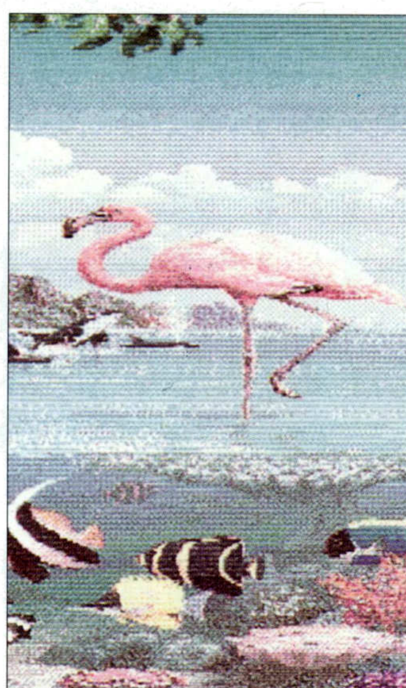
- dans le cas de l'encre stylo-plume, légèrement baveuse.
- pour les cartouches couleur, aux premiers signes de manque d'encre, remplir avec l'encre voulue, sinon vous devrez rétablir la pression dans le canal, ce qui exige quelques manips en plus et des tâches!
- problème avec le jaune dès la 2eme recharge

Marcel Duruflé

Distributeur: Compedo
PostFach 1352 58583-ISELOHN
ALLEMAGNE
tél (0 23 71) 82 88-0
fax (0 23 71) 82 88-55

Ecoline et FluoLine sont les marques de Talens et Pebeo.
A titre informatif, Compedo commercialise des packages encre pour les Canon-Bj 10/20/200/300/800 (3-5 recharges seulement).


Encres d'origine

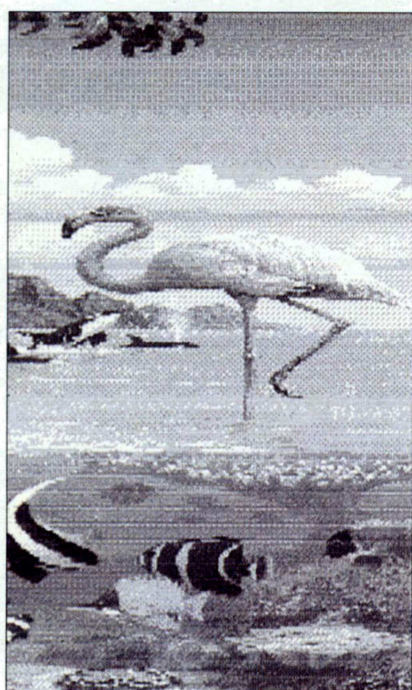

Encres Compedo

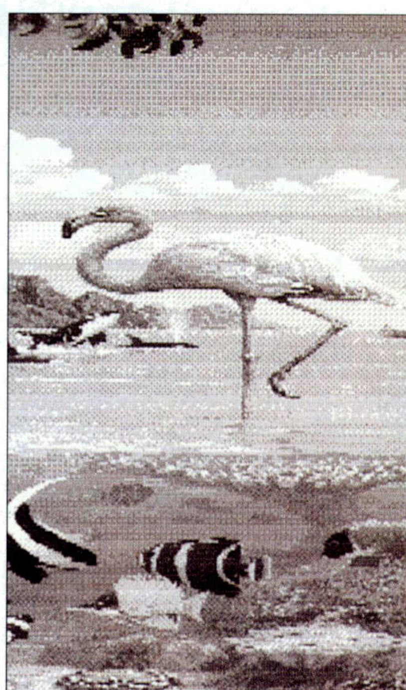


Encres d'origine



Encres Compedo


Encres d'origine

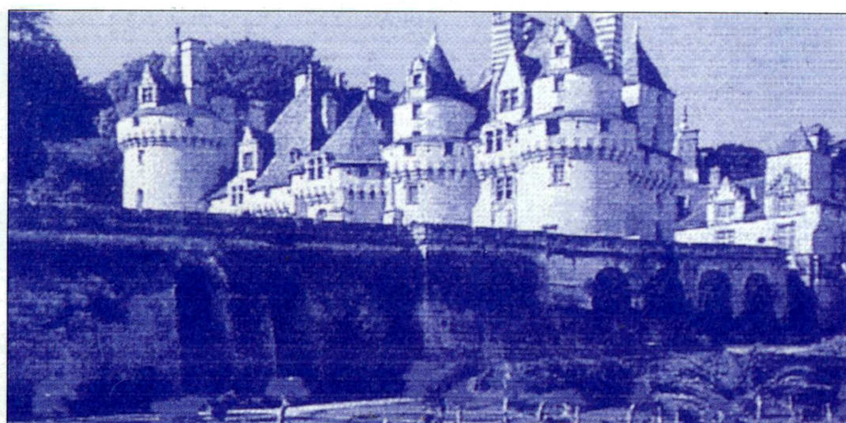

Encres Compedo



Encres d'origine



Encres Compedo

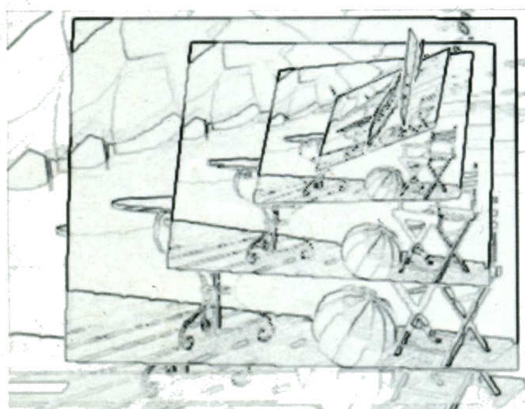

Encres stylo plume

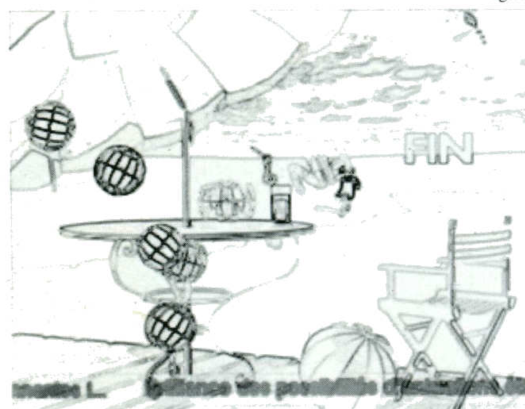


Encres stylo plume

Brilliance

La fonction animation


figure 1



fFigure 2

Comme promis le mois dernier, voici un test plus complet en ce qui concerne l'animation. Le premier sujet est très vaste et c'est ici que la différence entre DPaint et Brilliance est amplifiée. En effet, les possibilités d'animation sont époustouflantes. Nous verrons ensuite les possibilités de ce logiciel sur un Amiga 1200 de base.

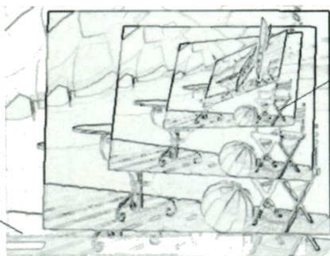
L'animation

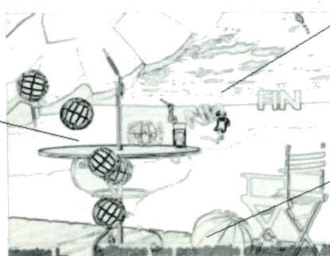
Le panneau de contrôle de celle-ci ressemble beaucoup à son concurrent, mais a l'avantage de regrouper toutes les fonctions de l'animation (choix du nombre total d'images, nombre d'images par seconde, création, effacement et copie d'images). Si vous travaillez sur une partie bien précise de l'animation, il est possible de ne jouer que celle-ci. Comme il était précisé dans le dernier numéro, Brilliance permet de travailler avec plusieurs animations en même temps (si votre capacité mémoire vous le permet). Grâce à cette fonction, vous pouvez créer une animation en plusieurs plans (comme les dessins animés) qui seront ensuite superposés. Vous pouvez aussi bloquer une image de fond pour dessiner par dessus (un effacement la fera réapparaître).

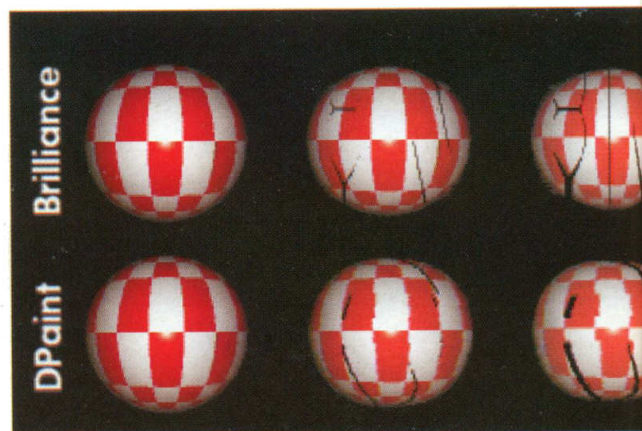
La fonction move de DPaint se voit surpassée. Elle contrôle les accélérations dans toutes les directions (en déplacements et en rotations) et la transparence dans les deux positions (début et fin). Grâce à ces fonctions les déplacements des brosses sont plus réalistes; des fondus et déplacements non linéaires sont permis. De plus dans DPaint, il n'y a qu'une position éditable, l'autre étant la position originelle de la brosse. Vous pouvez éditer grâce aux coordonnées la position de la brosse (comme DPaint), mais une nouveauté plus qu'intéressante, il est aussi possible de l'éditer de façon directe à la souris.

L'animation des brosses n'a pas été négligée. La fonction de métamorphose est incomparable à celle de DeluxePaint. En effet dans ce dernier, les déformations s'effectuent que de façon horizontale, alors que Brilliance gère un déplacement très réaliste (cf Figure 3). Un contrôle total de l'animation brosse peut se faire grâce un panneau de type magnétoscope.

Les images (cf figure 1 et 2), extraites d'une animation, résument les possibilités de brillance: accélération, dé-







célération, perspective, fondu, cumul des fonctions, déplacement non linéaire, métamorphose...

1200

Voilà un paragraphe qui va intéresser les graphistes peut fortunés qui possèdent un Amiga 1200 avec ou sans disque dur. Cette configuration limite quelque peu les possibilités du logiciel. En effet; le travail sur des images plus grandes que la mémoire Chip n'est plus possible (s'il n'a plus de Fast pour le stockage).

L'installation sur disquettes fut effectuée sur un 1200 avec un seul lecteur... Il faut compter une bonne demi-heure pour cette opération (je n'ai pas compté le nombre de changements de disquettes).

Le manque de mémoire limite les résolutions maximales affichables par Brilliance aux suivantes :

320 x 256 x 8 + S + U

352 x 283 x 8 + S + U

640 x 512 x 8

720 x 566 x 6

(U) Undo = Annulation des dernières opérations

(S) Swap = Travail simultané sur deux pages

Le Undo multiple et la page de "swap" ne sont accessibles qu'en basse résolution (mémoire oblige).

TrueBrilliance requiert davantage de mémoire, les résolutions maximales sont par conséquent encore moins importantes :

320 x 256 x 24 + U

320 x 256 x 15 + S + U

352 x 283 x 24

352 x 283 x 15 + U

640 x 256 x 15

Tout ceci pour démontrer que 2 Mo réduiront les possibilités de travailler avec des résolutions importantes. Mais dans celles indiquées ci-dessus, la vitesse du logiciel est très acceptable.

Ombres

Quelques petites ombres sont tout de même à noter. Brilliance refuse les fichiers 24 bits calculés par Imagine. La méthode que j'utilise actuellement, consiste à les charger puis les sauver par un autre logiciel (ADPro, ImageFX...). TrueBrilliance travaille bien en 24 bits en interne mais la sauvegarde des animations ne se fait qu'en HAM8 (même en image par image (nom.0001)). Il en est de même pour les brosses animées.

Conclusion

L'ergonomie de Brilliance déroute légèrement au début de son utilisation mais au bout de quelques heures d'utilisation, vous ne pourrez plus revenir à DPaint ou toutes les fonctions sont parsemées dans des menus différents, alors que dans Brilliance elles sont classées par thème dans des fenêtres. De plus les nouvelles fonctions de ce logiciel deviendront, à l'utilisation, indispensables. Les possibilités d'animation sont très performantes. Accélération, décélération, fondu, cumul des fonctions, déplacement non linéaire, métamorphose...

L'utilisateur sur 1200 ne sera pas trop pénalisé si ce n'est par le manque de mémoire, mais l'ajout de 4 Mo de Fast supplémentaires solutionnera tout ceci.

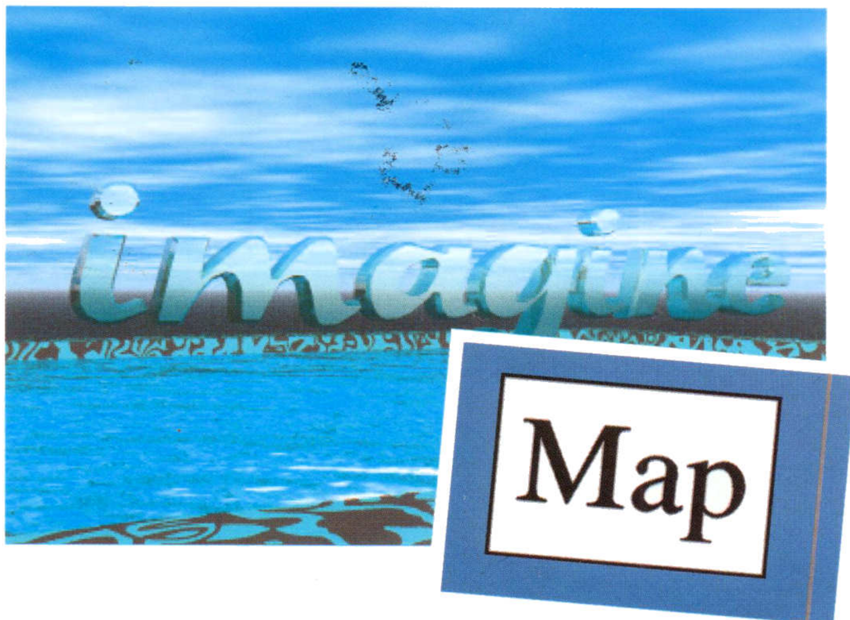
Lucas JANIN

Importateur: CIS
14 av. de Hertz Europarc 33600 Pessac
Tél. 56. 363. 441 Fax: 56. 362. 846
Prix: 1690 Fr TTC





figure 3



Spécial mapping

Avant tout, les textures algorithmiques ne seront pas abordées ici car le placage d'images IFF est beaucoup trop complet et complexe pour être bâclé en moins de deux pages. Nous y reviendrons prochainement (avec un petit passage sur les volumes d'Essence). Imagine gère les brosses de manière très précise. Avec un peu d'attention et de persévérance, il est possible d'obtenir de très belles images et animations. Nous allons employer l' image de la figure A avec toutes les options que propose Imagine. Le résultat pourra donc etre facilement interprété car les repères seront les mêmes.

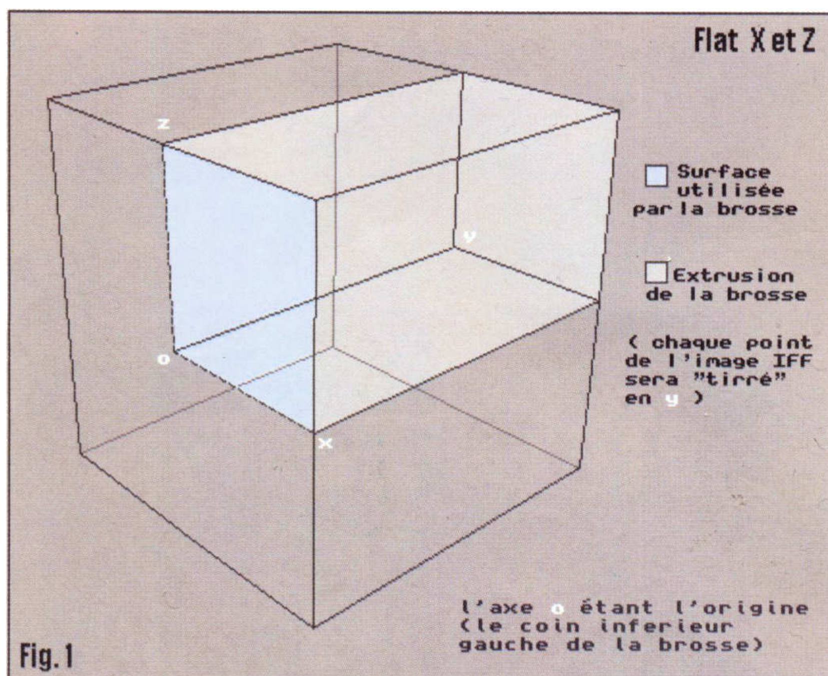


Fig. 1

Toutes les fonctions utilisant les brosses sont réunies dans le requester ATTRIBUTES où se trouvent quatre boutons "BRUSH". Imagine permet de plaquer 4 images iff sur un objet. Ces quatre images ont une priorité. Le brush 1 se trouve sous le brush 2 qui se trouve sous le brush 3. etc...

Appuyez sur le premier bouton, apres avoir choisi l'image voulue sur le disque, un second requester apparaît avec beaucoup d'options.

Filename contient le chemin et le nom de la brosse iff. Il peut être modifié sans perdre tous les réglages.

Color est la méthode la plus simple, elle se contente d'appliquer l'image sur l'objet en gardant toutes ses couleurs.

Reflect voit l'image en niveaux de gris. Plus les zones sont claires, plus l'objet va réfléchir son environnement .

Filter ressemble à "reflect" avec pour différence que les zones claires vont faire devenir l'objet transparent alors que les zones foncées opacifieront l'objet.

Bump est plus subtil car il permet de simuler le creusement de la surface de l'objet. La brosse doit comporter des différences de luminosité très nettes sinon l'effet de relief n'apparaîtra pas.

D'autre part il ne faut pas penser que chaque niveau correspond à une altitude. Par exemple il n'est pas possible de dessiner un rond noir sur un fond blanc en croyant que le logiciel va creuser une forme ronde dans l'objet. Il est nécessaire de déterminer en plus la forme de la pente avec une couleur intermédiaire (un cercle gris autour du disque noir, ici, dira au logiciel qu'il s'agit d'une pente droite). Le degré d'inclinaison (l'illusion de profondeur) est déterminé par la taille de l'axe Y.

Voyons maintenant les différentes manières de plaquer une brosse sur un objet. Imagine permet 2 choix avec la possibilité de les mixer.

Flat (en haut à droite dans le requester) présente la brosse comme une succession de lignes parallèles, les extrémités de chaque ligne étant un pixel de l'image. la brosse est comme extrudée. (fig. 1)

Wrap enrobe la brosse autour de l'objet. Chaque face est recouverte et, suivant son orientation par rapport au centre, des déformations peuvent apparaîtrent.

La mise en place d'une brosse sur un objet est déterminée grâce à un axe (encore un..). Le bouton EDIT AXES permet de déplacer, de modifier cet axe comme un objet cubique. Dans le cas de FLAT, l'origine du repère correspond au coin inférieur gauche de l'image. La brosse est donc toujours située dans le carré supérieur droit du repère; une image ne pouvant être négative contrairement à une texture algo.

Chose importante: Z correspond à la hauteur, x à la largeur. Y correspond à la profondeur (de l'extrusion des points). voir figure 1

Pour l'option WRAP, l'origine du repère détermine la jonction de tous les points de la brosse. Si l'axe se trouve au centre de l'objet, la jonction sera invisible (voir figure 3). Dans le cas d'une utilisation simultanée de FLAT et de WRAP, un seul axe du repère est utilisé. Il determine autour de quoi la brosse est wrapée et la taille de cet axe délimite sur quelle distance s'effectue le mappage. Cette téchnique est utilisée pour créer une boite de coca par exemple (voir figure 2).

Reste plusieurs petites options:

Apply to child objects applique la même brosse sur tous les objets de l'arborescence en conservant les réglages du parent. (glups)

Repeat duplique la brosse dont la taille et la position sont déterminées par l'axe.

Ne fontionne qu'en flat (voir illustration). Note: un bug à été constaté lors d'un bump, des lignes parasites apparaissent sur chaque copie.

Mirror fonctionne avec repeat, mais inverse 2 brosses côte-à-côte (voir illustation).

Inverse video inverse les niveaux de gris d'une image (utile pour bump reflect et filter)

Use genlock la couleur zéro de l'image est ici transparente et permet d'apercevoir la couleur de l'objet, la brosse ou la texture se trouvant en dessous.

Full scale value détermine la hauteur maximum de la luminosité des niveaux de gris d'une image iff.

Max sequence donne le nombre d'images d'une animation car il est possible de plaquer une succession d'images sur un objet (exemple: un film sur l'écran d'une TV).
Les illustrations devraient vous permettre de mieux comprendre les points obscurs du texte. Nous vous donnons rendez-vous au mois prochain pour un spécial modélisation.

Snoupi



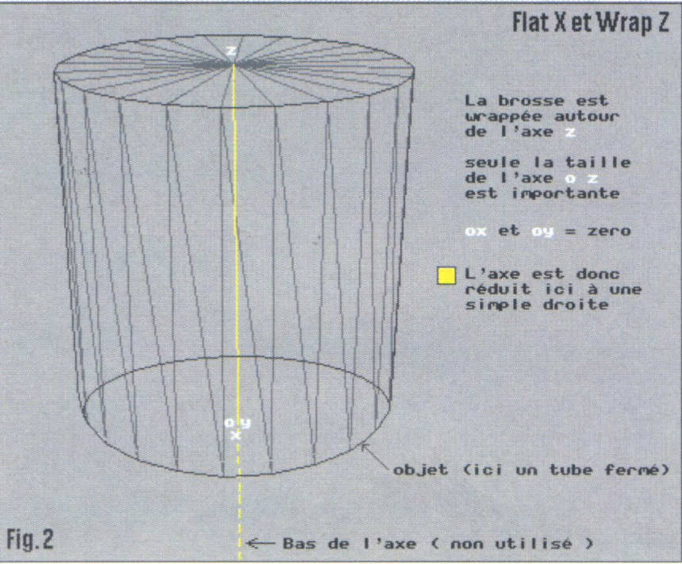


Fig. 2

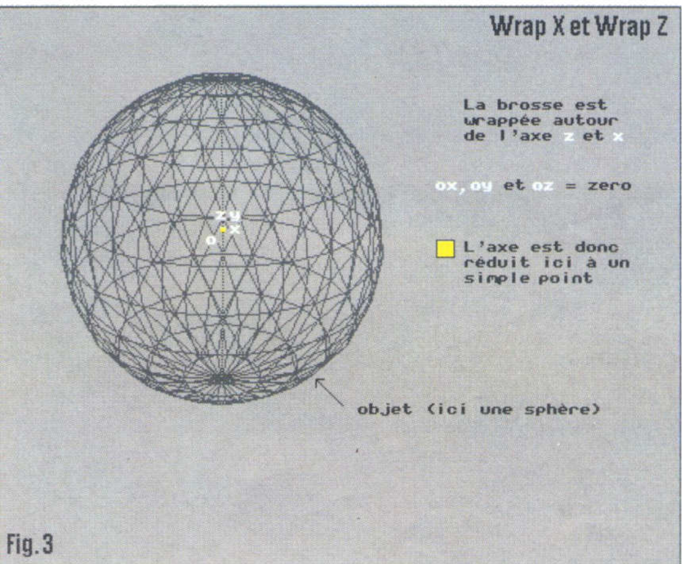


Fig. 3

Ci-dessus: capture d'un écran EGS de résolution 1024x768 en 256 couleurs tramées, affiché par la carte Spectrum sur un A4000. A gauche on voit le menu (vectoriel) de EGS Paint. A côté, deux fenêtres de EGS Paint, celle du bas affichant une image "loupe", en haut, un menu détachable style EGS, au milieu un requester EGS, à droite la palette de EGS Paint et sur les bords quelques "dock" style EGS.

SUITE DE LA PAGE 13 que sur **Retina**, mais n'oublions pas que nous n'avons pas encore pu tester la Spectrum en Zorro III, son "vrai" connecteur. La **Picasso**, elle, est plus lente, mais son interfacage avec le Workbench est la plus facile de ces trois cartes. Pour plus d'informations sur TVPaint 2.0 voir AmigaNews N°60.

A suivre...

Cette nouvelle carte graphique a de nombreux avantages tels l'utilisation du système EGS, scroll, Zorro II et III, mode disponible sous *ScreenMode*, la possibilité d'utiliser plusieurs cartes EGS en même temps ou avec une carte non EGS comme la IV24, Opal Vision... Mais quelques lacunes sont tout de même à noter: il n'y a pas de pilote pour ADPro et ImageMaster ni de "patch" pour utiliser d'autres programmes sur cette carte. Des problèmes pour passer certains écrans derrière sont apparus. Il faut utiliser un racourci clavier au lieu du classique gadget de profondeur des écrans.

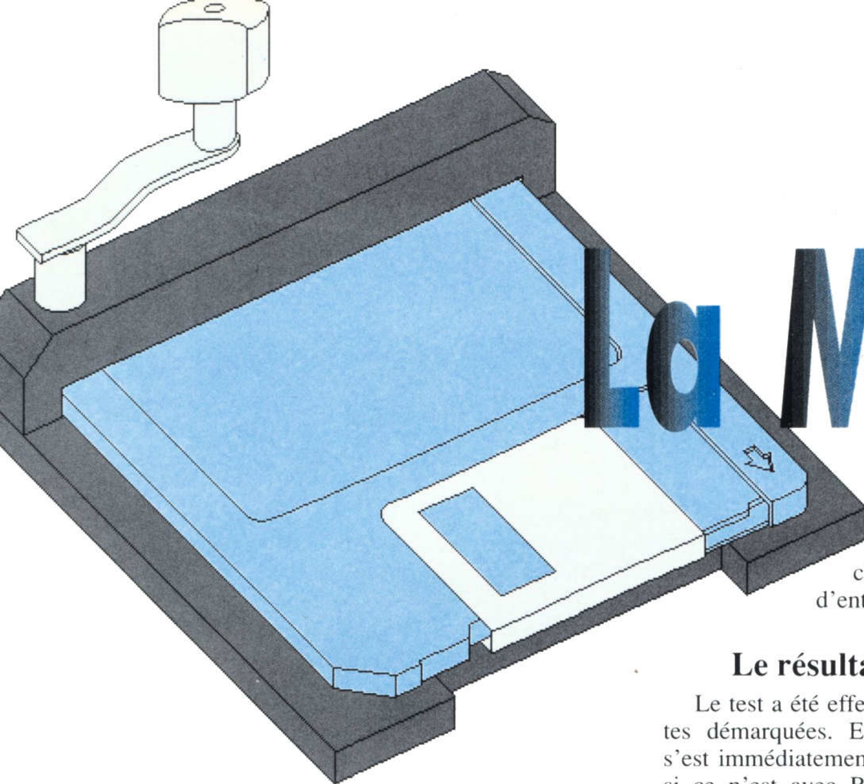
Pour clarifier la situation sur toutes ces nouvelles cartes, au début de l'année prochaine vous trouverez dans ces colonnes un comparatif des cartes dans leurs différentes applications (images de synthèse, vidéo, PAO, dessin, système...). Nous aimerions recevoir les avis des utilisateurs de ce type de périphérique.

Lucas Janin

Distributeur: CIS (tél 56-363-441)

Prix: 3690 FTTC (1Mo) et 4490FTTC (2Mo)

La Moulinette



Depuis maintenant plus de deux ans, les lecteurs haute densité ont fait une apparition timide sur quelques A3000, puis se sont démocratisés, il y a un an, avec l'Amiga 4000. Cependant les heureux possesseurs de ce type de périphériques possèdent souvent une quantité non négligeable de disquettes double densité (DD pour les intimes) et ne peuvent pas profiter de toute la capacité de leur lecteur sur leurs anciennes disquettes.

La solution

Une idée germa dans l'esprit de certains utilisateurs: percer, à l'aide d'une perceuse, les-dits supports (voir encadré). Mais depuis peu, un outil conçu à cet effet est commercialisé. Son nom est d'ailleurs très évocateur: la moulinette (voir illustration). Cet outil fonctionne à l'huile de coude, il requiert une minute d'efforts pour métamorphoser votre disquette. Il est à noter, qu'après une utilisation intensive, une douleur aux doigts peut apparaître chez les plus fragiles d'entre nous.

Le résultat

Le test a été effectué sur des disquettes démarquées. Environ une sur dix s'est immédiatement révélée inutilisable si ce n'est avec BFormat. Mais ayant moi même pratiqué ce genre de sport depuis six mois, en voici le résultat: sur 54 disquettes peu utilisées (backup), 36 sont encore saines et sauves. Quant aux 18 autres, elles sont utilisées sous BFormat. Vous me direz, *"mais si l'on perçait des supports DD de marques, le résultat ne serait-il pas meilleur?"*. Oui, mais le prix de ce type de disquettes est très proche de celui des veritables HD sans marques.

La fin

Pour conclure faisons ensemble le point. Pour une personne possédant déjà un nombre important de DD, la moulinette est un outil intéressant, même s'il en résulte une perte de 33 %. Mais, le calcul "rapide" consistant en l'achat d'une boîte de DD pour les transformer en HD, n'est pas payant. En effet, de par les rebuts (33 % au bout de 6 mois) et le risque de perdre des données, il est préférable d'acheter directement des HD. Pour remettre les pendules à l'heure, si les HD coûtent deux fois plus chères que les DD, leur capacité est aussi double.

Lucas Janin

Distributeur: Mac'AO 12 av A. Chovet 60200 Compiègne Tél. 44.83.14.56

Prix: 159 Fr TTC

Attention !

Les lecteur HD des Amiga 4000 sont sensibles (surtout en utilisation HD) aux sources magnétiques (écrans, haut-parleurs...). Le mien étant en position "tower" entre son moniteur et une enceinte, a refusé sur une boite entière de Sony (véritables HD). Après avoir écarté l'Amiga de son écran et haut-parleur, le lecteur a fonctionné normalement.

Lettre d'un lecteur à propos des HD

"Heureux possesseur d'un A4000/40 depuis deux mois j'ai voulu profiter des avantages du lecteur Haute Densité pour faire suivre un régime à ma logithèque. En effet, pouvant mettre deux Fred Fish sur une disquette HD je vais pouvoir doubler la capacité de stockage de mes boîtes de rangement et gagner de la place sur mon bureau. Seulement voilà, le prix des disquettes HD est proportionnel à leur contenance: le double. Par exemple, j'achète d'habitude des disquettes DD de marque à 39,90 Fr la boite de dix et chez le même fournisseur les HD les moins chères sont à 79,90 Fr, et puis que vais-je faire de mes anciennes disquettes qui vont me rester sur les bras ?

Et c'est là qu'intervient la supériorité de l'homme sur la machine ! Pourquoi ne pas faire mes propres disquettes ? Après tout elles ont la même taille, le cylindre semble être identique, la seule différence est le second trou sur la gauche. Je prends donc une disquette HD, je la superpose à une DD et à l'aide de mon crayon je trace l'emplacement du trou sur cette dernière, puis je vais chercher ma perceuse avec une mèche n°4 pour le métal (sa pointe empêche de déraper) et je perce en tenant bien les côtés pour que la disquette ne s'ouvre pas en deux. Le moment de vérité est arrivé! Je place la pseudo-HD dans mon lecteur et le système m'informe que la disquette n'est pas reconnue au format AmigaDos. Ce doit certainement être un problème de formatage. Alors j'exécute un formatage de ma disquette et là tout est OK, je dispose d'une HD. Mais pour ne pas crier victoire trop tôt je fais des tests de stockage, backups, effacements, comparatifs de performance avec une "vraie" HD. Jusqu'à maintenant, je peux déclarer ne pas avoir rencontré de problèmes du genre pistes défectueuses, pertes de données...

Je tiens donc à en faire profiter maintenant les lecteurs d'AmigaNews et les futurs possesseurs de lecteurs HD (A1400?). Quant aux fabricants de disquettes et aux distributeurs, ou ils démocratisent leurs prix ou je perce...

Christophe Beaumont"

ProFlight

Hisoft, à qui l'on doit déjà le fameux HighSpeed Pascal, nous surprend ici avec un simulateur de vol, que nous allons découvrir ensemble.

Ouvrons la boÎte

ProFlight est livré sur une seule disquette accompagnée d'une luxueuse documentation en anglais de 162 pages, le tout rangé dans un classeur.



Annonçons tout de suite que ProFlight est installable sur disque dur, et qu'il est équipé d'une protection du genre "entrez le n-ième mot du x-ième paragraphe de la page et de la documentation", et ceci à chaque chargement du programme.

L'installation ne pose pas de problème particulier, même s'il n'y a pas de programme d'installation sur la disquette : il suffit de copier tous les fichiers de la disquette dans le répertoire voulu du disque dur.

La documentation

Très bien organisée, elle permet aux impatients de faire un petit essai rapide du simulateur grâce au 1er chapitre "Quick Tour", sans avoir à potasser tout le reste de la documentation.

Après le chapitre "Quick Tour", un chapitre est consacré à la présentation du Panavia Tornado, l'appareil simulé par ProFlight. Signalons tout de suite que l'esprit de ProFlight est de simuler uniquement le Panavia Tornado, mais en le faisant à fond.

Ce chapitre comprend un bref aperçu du Tornado, suivi d'un historique de cet appareil, puis complété par les spécifications techniques de l'appareil et ses performances.

Vient ensuite le gros morceau de la doc ("ProFlight Flight Deck"), la description des commandes du simulateur et du tableau de bord; ceci suivi d'un chapitre "Advanced Flying Techniques" qui décrit une série de figures de vol acrobatique, utilisables par exemple dans des situations de combat.

Le chapitre "Combat", comme son nom l'indique, explique comment rester en vie dans des situations de conflit, et décrit comment utiliser l'armement du Tornado. A noter aussi : une fiche résumant l'utilisation du clavier, très utile, accompagne la documentation, et le chapitre "Flight Theory", décrivant les phénomènes physiques entrant en jeu lors du vol d'un appareil comme le Tornado, pour conseiller le pilote.

Décollage

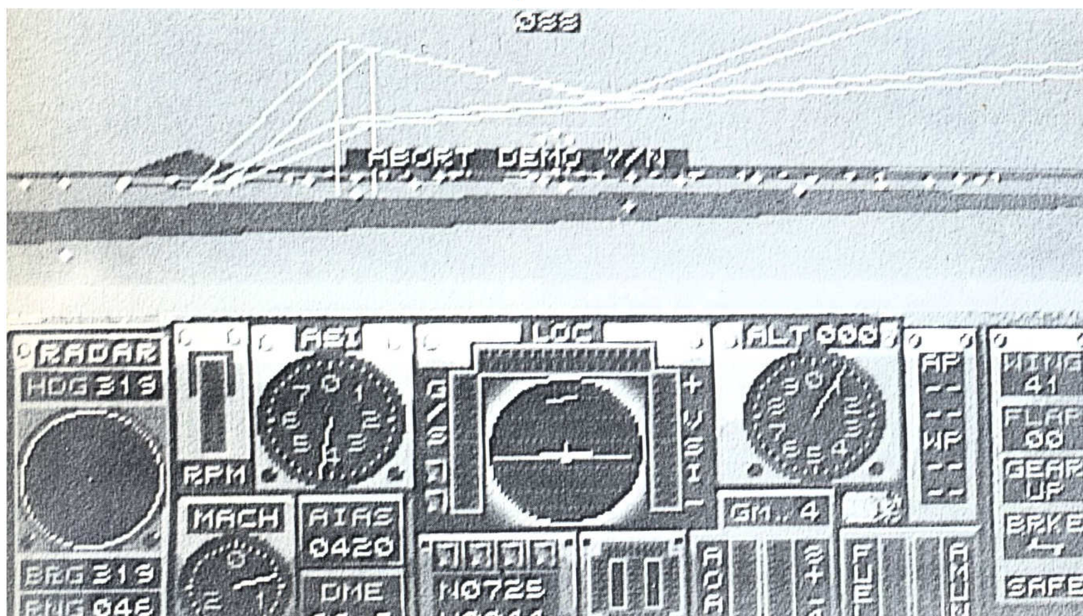
Le "Quick Tour" nous fait découvrir le pilotage automatique du Panavia Tornado et nous laisse prendre les commandes une fois que l'avion a décollé automatiquement. Le pilotage automatique se règle en programmant l'emplacement de "waypoints" (points de passage) sur la carte des environs de la base. L'appareil décolle ensuite de lui-même pour aller vers le premier waypoint.

Ce petit voyage rapide nous permet de constater que ProFlight est d'une facture plus que convenable : l'animation 3D est très correcte, et on peut d'ailleurs régler le niveau des détails pour avoir une animation plus rapide, dans le cas d'une machine non-accélérée; en revanche les bruitages sont assez simples.

L'avion se manipule à la souris et au clavier, sous les conseils de l'auteur qui a quand même prévu une option joystick ou joystick analogique, pour les inconditionnels. Avec les réglages par défaut, le pilotage ne pose aucun problème et ressemble de très près à celui de tout autre simulateur de vol "ludique", ce qui permet déjà de s'adapter aux commandes de base.

Approfondissons

ProFlight, d'après son auteur, est très axé sur la simulation, et c'est pourquoi il ne simule qu'un seul appareil : le Tor-



nado. Voici donc un aperçu de ce qui est géré par ProFlight :

- calcul de la vitesse de montée en fonction de l'angle d'attaque des ailes;
- dérives et frottements dûs au train d'atterrissage, aux aéro-freins, aux ailerons d'aile et de queue et au gouvernail;
- forces entrant en jeu sur le gouvernail;
- effets différents des ailerons suivant la position de l'appareil;
- forces gravitationnelles;
- effets au sol : guidage, freinage;
- freinage par roues;
- prise en compte du poids de l'appareil;
- calcul des glissements de l'appareil en fonction du gouvernail;
- calcul de l'accélération (g) dans l'appareil;
- relation entre g et la rapidité de rotation et de piqué de l'appareil, etc ...

En effet ProFlight calcule en temps réel tous les paramètres de la simulation à l'aide des modèles mathématiques de ces paramètres. Bien sûr, qui dit calculs dit dépense de temps machine, donc ralentissement. Ici aussi, le programme prévoit divers niveaux de simulation, réglables par l'utilisateur.

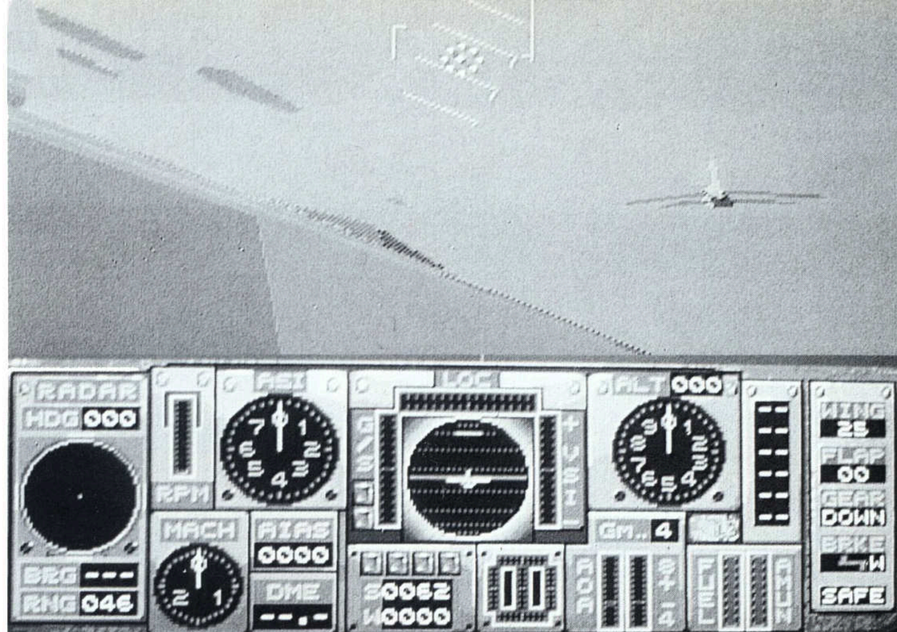
Ensuite il est possible de régler un certain nombre de paramètres régissant l'environnement : vol de jour, au crépuscule ou de nuit, étoiles visibles durant la nuit, réglages du vent, des turbulences, des nuages ... ainsi que les paramètres régissant l'observateur : possibilité de voir l'appareil de l'extérieur en le suivant ou depuis un point immobile, ou depuis un waypoint, etc ...

Une autre partie de la simulation concerne la navigation : réglage du pilotage automatique, de l'I.L.S. (Instrument Landing System), le système d'atterrissage aux instruments, la sélection de waypoints, et j'en passe.

ProFlight prévoit en outre toute une série d'options pour l'entraînement (menu "training"), avec la possibilité de restreindre les mouvements de l'appareil dans telle ou telle direction, ou encore le mode "slew" qui permet de placer l'appareil manuellement là où le pilote le désire.

Les instruments

Le tableau de bord a été lui aussi conçu dans les règles de l'art, avec tous les instruments du Tornado. Certains de ces appareils ont retenu mon attention, par exemple l'indicateur de type de



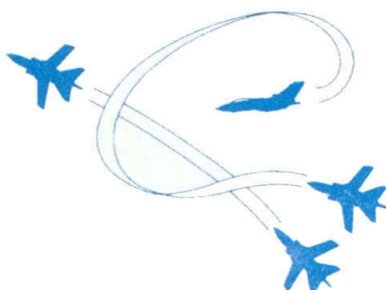
poussée : le pilote peut régler lui-même la poussée des réacteurs, ou bien laisser l'ordinateur de bord le faire à sa place en indiquant une vitesse à atteindre. Ainsi la poussée est automatiquement réglée pour que la vitesse reste à cette valeur quelle que soit la position de l'appareil.

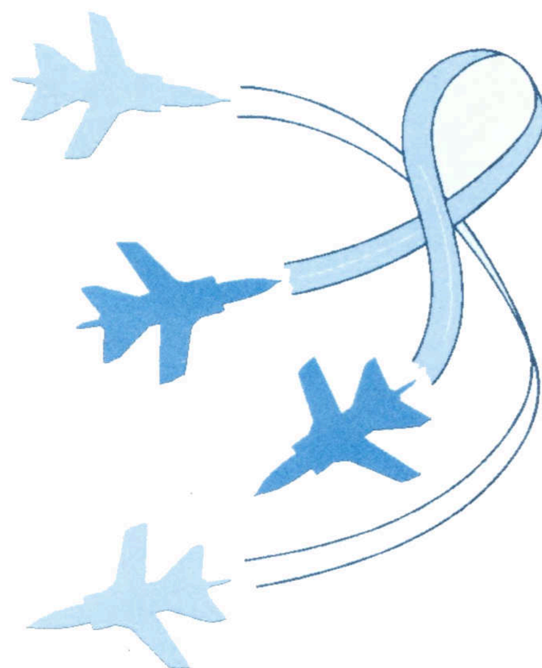
Ensuite, le H.U.D. (Head-Up Display, visée tête haute) est un des plus complets que je connaisse : horizon artificiel, boussole, indicateur d'accélération (g), ligne de vol, vitesse verticale, incidence, erreur d'auto-pilotage, et enfin repères d'atterrissage aux instruments.

Combat

Lorsque le pilote commence à être à l'aise avec le Tornado, il peut entreprendre quelques missions de combat. Pour cela, il doit se fixer des cibles à détruire; cela se fait de la même façon que la programmation de waypoints. On recherche sur la carte l'objectif voulu, et on le fixe comme cible principale. Les armes disponibles sont une mitrailleuse Mauser 27 mm, 4 missiles Sidewinder, 4 missiles Sky Flash, et 1.2 t de bombes hautement explosives.

Outre les cibles au sol, il y a aussi des cibles aériennes. On peut choisir le niveau de compétence des pilotes adverses (de 0 à 4), et je peux vous dire qu'au niveau 4, c'est vraiment pas de la tarte ! Il faut vraiment maitriser le pilotage si l'on veut s'en sortir en un seul morceau ... De plus, je n'avais pas réglé le niveau de simulation au maximum ! Tout cela pour dire que le mode combat de ProFlight est très bien fait, même s'il reste simple dans son principe (en fait il n'y a pas de missions pré-établies, mais cela revient au même).





Conclusion

ProFlight est un simulateur à mon avis assez réussi, car on peut s'habituer peu à peu aux diverses commandes en changeant les paramètres de la simulation. De plus, avec le mode "Combat", le côté ludique n'a pas été laissé pour compte, ce qui rend ce simulateur très agréable à utiliser.

J'ai aimé :

- Les nombreuses possibilités de paramétrage,
- La profondeur de la simulation,
- La documentation très complète.

J'ai regretté :

- Les bruitages un peu simplistes.

David Coronat

ProFlight, par Nick Brown

Distributeur : HiSoft, The Old School Greenfield Bedford, MK 455 PEUK.
Tel: +44 (0) 525 718181
Fax: +44 (0) 525 713716

Prix: £36 et £6 de frais de port

AMOS COMPILER

Au seuil des dernières grandes vacances, le kit de compilation Amos version Pro a vu le jour. Outil de phase finale dans un travail de programmation, cette extension rend enfin possible la libération de vos sources. A l'occasion de cette sortie, un update d'Amos Pro voit le jour en s'attribuant le numéro de version 2.0.

C'est donc deux nouveautés qui occupent les trois disquettes de la boîte blanche aux titres dorés. Deux sont réservées à l'ensemble de compilation. Outre un programme d'installation du type "je me charge de tout", on y retrouvera la pléiade habituelle d'utilitaires et d'exemples propres à cette gamme de produits. L'autre disquette regroupe en son sein tous les fichiers nécessaires à une cure de jouvence du pool de développement.

Compilation Amos sous Workbench

A l'image de la version antérieure réservée à Amos, le kit est composé du compilateur proprement dit, d'un shell de compilation et d'une librairie Amos propre à son fonctionnement. L'outil principal réside pourtant en une commande incluse dans le tiroir "C:" de votre système. En effet, le module appelé "APCmp" *(contraction d'Amos Pro Compiler)* est un exécutable ayant la particularité de pouvoir être indépendamment utilisé sous cli ou sous Amos. Cette multiplicité d'utilisations tient à ce que le compilateur peut permettre au programmeur, même en l'absence de la version Pro, de compiler une source basic et cela pour des fichiers tokenisés ou de simples scripts ASCII. Est-il alors envisageable de penser pouvoir créer un exécutable sans posséder Amos Pro? La réponse va vous conforter d'aise. Non seulement, cette version est capable de fonctionner en autonomie absolue, mais encore elle offre de compiler des sources issues de milieux aussi divers qu'Easy Amos, Amos *(non pro)* ou, tout aussi inhabituel, d'un fichier ASCII construit avec l'éditeur ED du Workbench. Cette dernière possibilité démontre s'il en est les buts inavoués affichés par la nouveauté: être un produit à part entière. Et comme la commande "APCmp" risque de rebuter les nombreux allergiques de l'environnement Cli, on a prévu un Shell_Compiler, avec une interface évoluée, ouvrant droit à une convivialité d'utilisation optimale. Ce Shell est identique à celui que l'on pourra rencontrer dans les accessoires de votre éditeur Amos Pro. La différence tiendra à ce qu'il pourra être exécuté indépendamment, ayant fait lui même l'objet d'une compilation. On peut donc acheter la boîte, sans pourtant posséder Amos Pro. On peut même envisager de ne jamais avoir eu entre les mains un produit édité par Mandarin Software, à charge dans ce cas de connaître de façon innée le langage et ses commandes, et de se passer de débugger aisément vos sources *(à moins de désassembler le code résultant à l'aide d'un MonAm quelconque)*. Cependant, cela reste le module de compilation d'Amos Pro.

Genèse d'un exécutable

Pour ceux qui l'ignoreraient encore, la compilation dans le cas d'Amos consiste à créer, à partir d'une source exécutable seulement avec l'aide d'un interpréteur, un programme indépendant de l'environnement dont il est issu. La clef de voûte de ce processus est sans l'ombre d'une incertitude la commande "APCmp". Celle-ci s'est vu gratifier d'un jeu d'options conséquent. Pas moins de douze mots clefs sont envisageables. A l'image d'une compilation dans un environnement C, on doit désigner en entrée le fichier source contenant votre code Amos. Tous les autres paramètres sont optionnels. Cela veut dire d'abord que le fichier 'cible' ou 'destination' n'a nul besoin d'être entré. Par défaut il sera créé au côté du code source. Sinon APCmp offre de le placer où bon vous semblera.

Il est envisageable de générer quatre types de programmes: Workbench, c'est-à-dire s'exécutant à partir d'une icône; Cli, où l'on crée une commande démarrant à partir d'une fenêtre; Cli Multitâche, qui en plus de lancer le code à partir d'une fenêtre, rend la main à celle-ci tout en se plaçant en tâche indépendante; Amos Pro Compilé qui tient à la création d'une source Amos Pro contenant dans une procédure le code compilé. Multiplicité donc des types de programmes créés, afin de mieux s'adapter à vos besoins. Ceci se retrouve également dans le choix offert d'inclure l'Amos.Library dans le code, car à défaut celle-ci devra toujours être placée dans le tiroir "Libs:". La non intégration de cette librairie permet de rendre vos codes exécutables compacts *(on n'a plus les 50Ko en trop)*. Sans passage de paramètres adéquats, un écran Amos 320 par 256 points est systématiquement ouvert. On peut inhiber cette création, mais alors il conviendra de créer l'écran, sinon la sanction sera celle de l'impitoyable Guru. Pour alléger la source, l'omission de message d'erreur Amos est envisageable. Dans ce cas il faut être sûr de son code *(on n'est d'ailleurs jamais sûr de rien)*. Un programme peut s'exécuter tout en laissant à l'écran le Workbench. Dans ce cas l'écran Amos apparaîtra quand une commande "Amos to Front" sera utilisée.

Cette option est intéressante, car elle

rend possible l'utilisation de programmes en tâche de fond, sans que cela n'entrave l'utilisation du Workbench. On peut ainsi lancer un gigantesque programme de calcul sans qu'il n'y paraisse. Cependant, certaines imperfections subsistent. La compilation en mode Amos Pro Compilé par exemple ne rend correctement qu'aléatoirement l'intégrité de vos écrans Amos. Et cela, même si trois secondes avant, le programme précédemment lancé a parfaitement joué son rôle. Rassurez-vous cela ne plante pas l'Amiga, ni d'ailleurs votre programme. Mais vous risquez de ne pouvoir obtenir un résultat visuel sur l'écran Amos. Plaisir du multitâche sans doute. Pour vos programmes les plus longs, une option remplacera toutes les instructions 68000 BRA *(BRanch Always ou sauter à une instruction en toutes circonstances)* par une instruction JMP *(JuMP ou saut)*. Cette dernière peut sauter à une adresse sur 32 bits, ce qui n'est pas le cas de la première. Mais celle-ci prend moins de cycle machine pour s'exécuter. L'utilisation de JMP ne devra se faire que dans l'hypothèse de sources d'une longueur insolente.

En ligne de commande, le tiroir contenant les librairies nécessaires peut être modifié, ainsi que le fichier de configuration du compilateur. Comme toute commande du tiroir "C:", APCmp peut fonctionner en mode Quiet, c'est-à-dire sans délivrer de message dans la fenêtre Cli. La dernière option concerne la tokenisation. Si on compile un fichier ASCII, il est automatiquement tokenisé *(préparé au format de fichier source Amos, format adapté à l'interprétation)*. APCmp, au lieu de compiler un fichier, peut simplement convertir un listing ASCII en source Amos: le tokeniser.

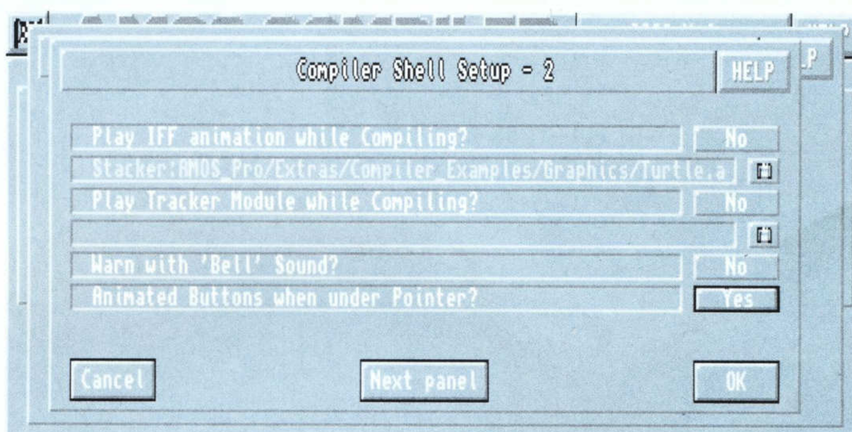
Accessoires de compilation

C'est intéressant de pouvoir compiler à partir du Cli, mais c'est encore meilleur si cela est possible directement dans l'éditeur d'Amos Pro. Pour cela, des accessoires ont été incorporés. Les mêmes options sont rencontrées, mais cette fois plus besoin d'utiliser le clavier. La souris reprend la main, dans un univers construit avec la complicité efficace du système d'interface. Sur ce caractère graphique, l'outil est parfaitement intégré dans l'ensemble. Comme à son habitude, *François Lionet* y a réuni toute la magie de son langage. Un système complet de paramétrage subdivisé en trois pôles essentiels a été retenu. Au premier rang, on y trouve les paramètres de compilation proprement dits, qui regroupent les options précédemment énumérées au sujet d'APCmp. Le deuxième pool de réglages concerne le fonctionnement du Shell-Compiler, c'est-à-dire des options supplémentaires offertes par l'accessoire. C'est le cas par exemple de la copie automatique des librairies dans le Ram Disk ou de la compression des programmes compilés.

Cette partie consiste essentiellement à optimiser la vitesse du Shell-Compiler. Une autre facette de ces réglages est la personnalisation de l'environnement de compilation. Original! Il est possible d'afficher une animation IFF en cours de travail et de faire jouer un module de musique. Pour le plaisir, les boutons du panneau de contrôle peuvent être animés *(du plus joli effet)*. C'est la partie la moins sérieuse de l'ensemble. Mais c'est quand même une idée plaisante. Le dernier temps de cette composition de réglage concerne certaines données systèmes propres au compilateur: la ligne de commande envoyée par défaut au programme compilé; le choix des différents fichiers utilisés dans le travail de compilation; les messages d'erreur du compilateur, ainsi que ses messages système. L'ensemble peut-être sauvé, et évidemment récupéré automatiquement lors des cessions suivantes de travail.

Panneau principal

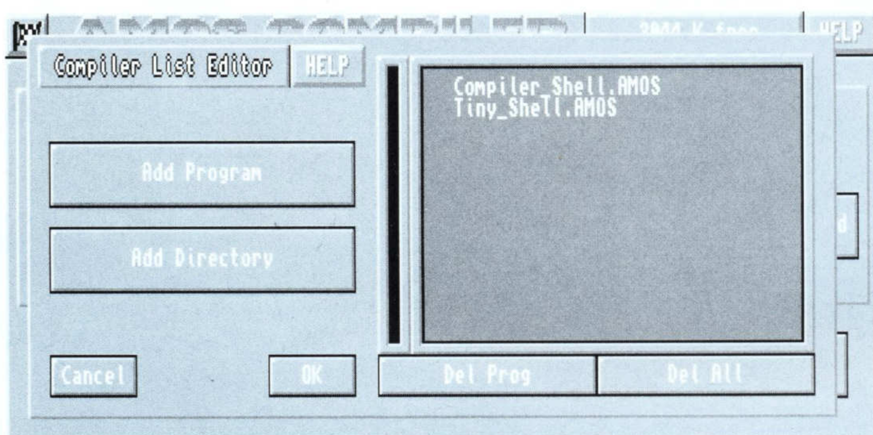
Une fois démêlés les méandres du paramétrage reste à voir le panneau principal du logiciel. Très visuel, celui-ci propose d'abord trois types de sources à compiler: celle issue de la fenêtre d'édition à partir de laquelle le shell a été lancé; un fichier précédemment sauvé et exhumé de vos mémoires de masse afin de lui faire subir un traitement fortifiant; et enfin ce qui est appelé pudiquement la "Compiler List Editor". Il s'agit dans cette ultime optique d'automatiser le processus de compilation pour une liste de sources Amos. Le compilateur se charge de lancer successivement la construction des fichiers exécutables pris dans la liste que vous avez définie. Les éléments de la liste sont capables d'être sélectionnés seuls, ou bien alors tous les fichiers Amos d'un directory donné peuvent d'une seule définition incorporer la file. C'est un système de Batch très puissant, hormis le fait qu'il est impossible d'affiner le paramétrage de compilation pour chaque élément: même régime de création pour tous. Vient ensuite la définition de la destination. Par défaut, il s'agit d'un fichier sur disque. On peut ouvrir une nouvelle fenêtre Amos et y placer le résultat de la compilation. Cela est exclu en cas de Batch.



Pour les deux autres sources, il conviendra de choisir la compilation en source Amos. C'est une question de type. Et de types il faut en distinguer trois, qui sont respectivement le programme Workbench, le Cli et la source Amos. Pour le quatrième type décrit au sujet d'APCmp, il s'agit d'une conjonction entre le type Cli et le paramètre "CLI program to run in the Background" du menu "Compiled Program Setup". Un bouton lance la compilation. Si besoin s'en faisait sentir, un requester de fichier apparaîtrait afin de s'enquérir

du nom et de la place du fichier à créer. Une jauge indique la progression du travail. Une fois terminée, une fenêtre donne la taille du code fabriqué, le nombre d'instructions traitées ainsi que le temps de compilation.

Si la compression est de rigueur, elle intervient en dernier ressort. La pression sur le bouton "Help" donne des informations sur chaque élément sélectionné de l'interface. Dommage par contre que les fonctions principales ne soient pas doublées par une combinaison de touche. Un bug est apparu à la suite d'un arrêt volontaire de la compilation. Une fois retournés à l'éditeur d'Amos, les menus ont eu quelques maux, et l'effet obtenu était inquiétant, mais pas rédhibitoire. Une commande du menu "accessoire" est réservée uniquement au paramétrage du compilateur. Un dernier outil, que je nommerai le "Compilateur Rapide", compile le programme contenu dans la fenêtre de travail au format source Amos et place le résultat dans une nouvelle fenêtre. Pratique pour faire quelques tests!



Une poignée de commandes en plus

Hormis les utilitaires, Amos Pro Compiler intègre seize nouvelles instructions au langage. Celles-ci vous permettront de créer votre propre module de compilation, ou d'opérer certains tests en vue d'un débuggage. "Compile" incluse dans un programme, ou en mode direct, est équivalent à APCmp. Les mêmes commandes doivent être placées à sa suite. D'autres fonctions servent à gérer le processus de compilation, comme par exemple "Comp Load" qui charge APCmp à partir d'un endroit donné *(le Ram Disk entre autres)*.

Quatre commandes sont réservées à la compression/décompression des données *(format Amos ou PowerPacker)*. Celles-ci ne sont pas documentées dans l'aide en ligne. Mais les cinquante pages du manuel n'entravent en rien une recherche rapide de la syntaxe d'utilisation. Les accessoires étant eux-mêmes écrit en Amos, vous n'aurez aucun mal à vous en inspirer.

Et la vitesse

La question cruciale concernant ce genre d'utilitaire est de connaître exactement son utilité. En écartant la futile question de vitesse, il faut bien dire qu'elle est immense: on peut détacher tout programme de l'interpréteur Amos, et le rendre totalement indépendant comme c'est le cas d'un programme C. Cela va faciliter la distribution de vos oeuvres, et leur utilisation deviendra totalement transparente. Donc, c'est a priori à posséder absolument si on est un utilisateur d'Amos.

La vitesse quant à elle peut aussi être un point crucial. En théorie, le fait de se passer d'interpréteur *(et de ses éventuelles interventions)* et de convertir vos lignes Amos Basic en code machine va avoir pour effet de doper vos créations. C'est de pure logique, et dans le cas présent c'est une réalité, dont nulle exception ne vient contrarier la règle. Les essais effectués n'ont rien pu faire pour le démentir. Quant à quantifier cette vitesse, c'est-à-dire donner des rapports, pourcentages et autres ratios, je ne m'y risquerai pas. Il est simple de présenter une batterie de tests standards et d'en déduire des valeurs chiffrées, mais il est hasardeux d'en donner une interprétation fiable. Les hommes politiques en sont l'exemple le plus vivant: pas un seul ne commente de la même façon les derniers chiffres édités par l'INSEE. Traduit en terme de programmation, chaque programmeur a une façon particulière de construire ses sources. Il en ressort des différences considérables en terme de rapidité pour une même fonction à efficacité égale.

Les codes assembleurs ne prennent pas le même temps machine. Si les conditions s'y prêtent une multiplication par décalage logique de bits est plus véloce qu'un "MULU" pourtant destiné à cette seule opération. L'utilisation de "POKE" pour remplir un écran a plus de mordant que le "PLOT" classique. Les exemples sont légions. La rapidité dépendra toujours de facteurs endogènes et exogènes à un programme. Pour rassasier les amateurs de sensation, il m'est arrivé de diviser par cinq le temps d'exécution de certaines routines après passage au compilateur. Pour d'autres le seuil est inférieur à cinq pour cent. Cela dépendra de la façon de faire, la seule limite étant le code propre à chaque fonction Amos. A moins de le désassembler et de l'optimiser, il y a un point de non retour impossible à surmonter. Enfin, le code assembleur de F. Lionet est d'une qualité irréprochable. Bien malin celui qui pourra faire une comparaison valable avec d'autres langages.

Les jolis exemples fournis sur le deuxième disque ne sont là que pour l'anecdote. Le jeux de Synthex est bien fait, mais pour moi les shoot'em up... J.B. Bolcato, à qui on doit le shell-compiler, nous offre quant à lui quelques trucs pour gagner en vitesse. Tout cela a un intérêt pédagogique évident.

Amos Pro, deuxième génération

Le pack de compilation intègre une troisième disquette destinée à updater votre vieille version 1.XX en toute nouvelle 2.00. Ce changement ressemble plus à un nouveau souffle donné au produit qu'à une réelle modification de la forme et du fond. Certains points du logiciel ont été réécrits, notamment pour pouvoir accueillir dans un proche avenir les nouveaux modes AGA. A l'heure actuelle, Amos Pro fonctionne parfaite-

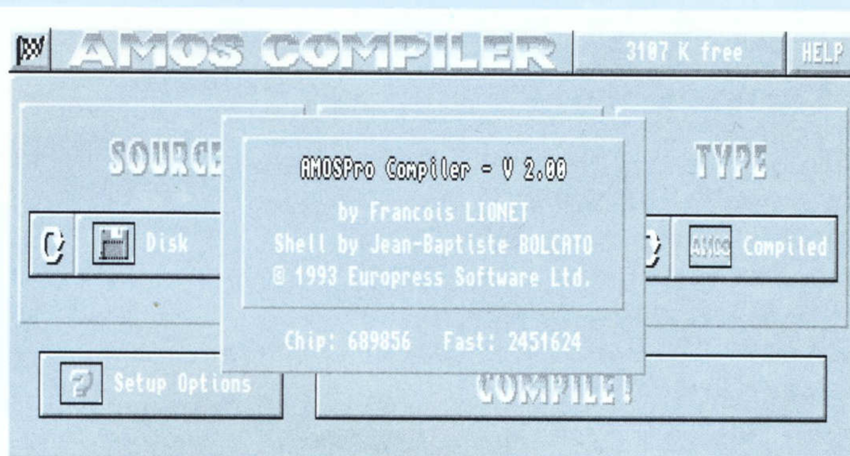
ment sur un 1200 ou un 4000, mais pas encore question de faire un jeu en 256 couleurs. Cette possibilité demande effectivement certaines rectifications dans les structures d'écran. Pour faciliter cette mutation, *F. Lionet* a orienté son programme vers une utilisation plus poussée des librairies. Le code principal n'a plus que comme seul objectif d'harmoniser ces différentes banques de fonctions.

L'avantage est évident: facilité l'intégration des futures updates *(que l'on trouve et que l'on trouvera dans le domaine public)*. La banque contenant le pointeur souris et la fonte système a été enlevée du tiroir APSystem et intégrée dans l'Amos.library. Souplesse oblige, il est toujours possible d'en intégrer des différentes par le biais du système de configuration. Une seule nouvelle fonction, ZDIALOG, servant à connaître l'ID d'une zone se trouvant à une coordonnée définie par l'utilisateur. Toujours dans le domaine du contrôle de la gestion des interfaces, le "Resource Bank Maker" offre la possibilité de placer vos codes interfaces dans la Resource Bank. Au lieu d'inclure dans une variable texte insérée dans votre source le contrôle et la création d'une interface, il suffit maintenant de l'invoquer au sein même de la banque. Cela évitera de surcharger vos sources.

Par contre, cela n'est pas très convivial en ce qui concerne la mise au point et le débuggage. Ce n'est pas encore une Interface Builder. Ce dernier produit n'étant malheureusement pas encore mis au point, on en est encore à créer l'interface directement dans le programme, et une fois au point, à la supprimer des lignes de codes pour l'intégrer dans la bank.

Un train de bugs a été éradiqué. Il en subsiste cependant encore: le placement d'un "Icon" dans un menu est très risqué. Si du texte est placé après l'ordre de dessin, un beau plantage système interviendra. Ne cherchez pas non plus la fonction interface "InactiveList" pourtant présente dans le manuel: elle n'existe pas. Quelques problèmes apparaissent également dans la manipulation de certaines banques. Mais ils sont très rares.

Une version spéciale de la librairie "3D.lib" du kit Amos 3D a été placée dans le package. Celle-ci permet d'utiliser les fonctions de 3D de cette extension dans Amos Pro. Pour faire fonctionner cet Add-On, il faut déjà posséder Amos 3D, car la librairie "C3D.LIB" n'est pas fournie. Le même update existe pour le compilateur Amos.



Un très grand produit

Cela devient une habitude: la gamme Amos fait toujours plus pour nous étonner, et réjouir en nous l'âme du programmeur. Le compilateur fonctionne presque à merveille. Par malchance en effet, un programme de mon cru a planté à son lancement sous Workbench. Il faut dire pour la défense d'Amos que du code assembleur y était intégré. Mais ce n'est qu'une hypothèse. Le programme fonctionne parfaitement en mode interprété!? Evidemment ce n'est qu'un exemple isolé, et il a fallu que cela tombe sur moi. Il est toujours aussi regrettable que l'ensemble soit dans la langue des Beatles. Les contraintes de distribution sont ce qu'elles sont. C'est navrant d'avoir un produit 100% made in France, et de s'escrimer à décrypter des pages entières. Patientons, car la traduction est en cours. Un autre regret tient à la disparition de l'utilitaire Amos Assembleur *(présent dans Amos Compiler)*. Son auteur a refusé de l'adapter à la nouvelle version, et certaines voix se sont élevées pour marquer leur réprobation face à ce concept. C'est l'un des gros points faibles d'Amos Pro. On peut y incorporer du code machine, mais impossible de le construire directement dans la source. Il serait souhaitable que cela soit développé dans les versions futures. L'exemple du Blitz Basic 2 doit être suivi. Ce dernier intègre un assembleur In-Line et un système de structure équivalent au C. Amos Pro tient toujours à distance le Workbench et Intuition. Il est prévu dans un avenir proche d'intégrer cette notion d'espace de travail. Pour l'instant c'est inexistant. Ce n'est pas grave, car intégrer Intuition, c'est aussi subir ses tares.

Conclusion

Amos Pro Compiler, pour un prix très modique, est à acquérir d'urgence. C'est un module d'extension primordial pour qui veut développer ses applications en Amos Basic. La souplesse et la rapidité de l'ensemble sont sans égal. Quelques utilisateurs inquiets ont pu critiquer la dénomination Pro rajoutée à Amos. Il paraît que cela fait peur, et provoque des réticences à l'utiliser. Comme tout langage qui se respecte, ce n'est pas toujours évident à mettre en oeuvre. Mais avec ou sans Pro, Amos restera toujours un outil exceptionnel.

Gilles Bihan
(Merci à Kabb)

Amos Compiler sera disponible début décembre avec manuel en français au prix de 350 à 400F.

UbiSoft nous informe que le manuel de AmosPro en français sera disponible aussi début décembre (le prix public conseillé de AmosPro est de 500F).

Programmer en Arexx

Intuition & Graphics Library v3.1

Depuis l'arrivée du système 2.0, le langage interprété AREXX est fourni avec les machines, sans qu'il ne soit rien expliqué dans les docs. Ce language n'en est pas moins intéressant, et l'APIG.library lui ajoute une dimension nouvelle: l'accès direct aux fonctions d'Intuition, de la Graphics.library, de l'ASL.library, ainsi qu'à d'autres fonctions, comme l'utilisation aisée de l'IFF.library...

A ce "Basic orienté Shell", capable d'être un pont entre les applications munies d'un port ARexx, s'ajoutent maintenant des possibilités digne du C et de l'assembleur, toutes proportions gardées bien évidemment...

L'APIG.library permet d'appeler la plupart des fonctions des librairies citées précédemment, et retourne ainsi des pointeurs, manipule les structures du système avec une facilité magique.

Bien évidemment, cela suppose de fournir des paramètres censés lors de l'utilisation des fonctions, et pour cela il vous faudra faire appel à des docs comme les différentes bibles/livres de l'Amiga, ou comme le préconise l'auteur, munissez-vous du ROM Kernel Manual. Mais à vouloir jouer à l'apprenti sorcier avec sa machine, ou plutôt l'apprenti programmeur, on risque de rencontrer quelques GURUs, et oui, comme en assembleur... D'où l'intérêt de savoir ce que l'on fait. Mais quelle joie de donner quelques coups de Blitter dans des images chargées en l'espace de quelques lignes.

APIG est là, que ce soit pour un besoin pressant de slideshow spécifique à une application, ou bien pour commander un utilitaire ayant de nombreuses fonctions *(LZ, compilateurs ou autres...)* par une interface intuition élaborée. Après ce tour d'horizon des possibilités du programme, passons à la pratique.

La pratique dans la joie d'APIG, ou comment jeter des sorts à son Amiga. La librairie s'appelle comme ses consoeurs, à savoir par la commande **ADDLIB()**. Ensuite, une liste impressionnante de fonctions nouvelles sont disponibles: elles portent le même nom que les fonctions des librairies, et admettent les mêmes paramètres, avec les restrictions précisées plus haut.

Un exemple simple et classique:

```
a= OPENSCREEN (0,0,640,512,4,4,5,
                    LACE+HIRES, CUSTOMSCREEN, scrtitle)
```

Cette fonction ouvre un écran Hires Interlace et renvoie dans la variable 'a' le pointeur de l'écran, qui servira notamment à le fermer avec **CLOSESCREEN(a)**. Le codeur que vous êtes réagit vivement en demandant si des constantes telles que LACE, HIRES, ou CUSTOMSCREEN doivent être définies avant de lancer la fonction. Que nenni! Il suffit de faire un petit **CALL SET_APIG_GLOBALS()** pour initialiser toutes les constantes classiques du genre les flags IDCMP, les LACE, PUBLICSCREEN, et autres MENUTOGGLE, dont regorgent les structures de données de l'Amiga. Voilà que vous considérez ARexx d'un tout autre oeil... Où l'on tombe dans la facilité, en créant un script qui n'a rien à envier aux autres viewvers d'images IFF...

Afficheur d'images IFF

Voici un petit listing qui vous demande à l'aide d'un requester le nom du fichier graphique IFF que vous désirez afficher. Une fois la dite image chargée, on attend de votre part que vous cliquiez le bouton gauche de votre souris. Après quoi on rendra la main au Shell. Et ce en quelques lignes...

Listing ASCII nommé MontreIFF.rexx

```
/* The ANews ARexxoïde IFF Shower Copyright (c) 2024 */
addlib("apig.library",0,-30,0)
addlib("rexxsupport.library",0,-30,0)
freq= ALLOCFILEREQUEST()
   /* En DEUX lignes un requester, résultat*/
file= REQUESTFILE(freq)          /* dans la variable file.*/
if file= '0000 0000'x then
   exit
else
scr=0
picture= loadiff(file)
   if picture = '0000 0000'x then
         do
               say "Fichier introuvable ou non IFF."
               exit
         end
   larg= iffwidth(picture)
   haut= iffheight(picture)
   prof= iffdepth(picture)
   view= iffviewmode(picture)
   ncol= iffcolors(picture)
   ctab= iffcolortab(picture)
CUSTOM= c2d ('000F'x)
scr= openscreen (0,0,larg,haut, prof,1,0,view, CUSTOM,0)
                                             /* écran adapté */
scrrp= getscreenrastport (scr)               /* à l'IFF. */
useiffcolor (picture,scr)
bltbitmaprastport(picture,0,0,scrrp,0,0,larg,haut,c2d('00c0'x))
/* On blitte l'image par le RastPort obtenu plus haut et MiRAcLE! */
address command(lmb)
   /* Execute un test du bouton gauche de la souris, */
   /* ce programme 'lmb' étant dans C: (voir plus loin). */
freebitmap (picture)
closescreen (scr)          /*Formalités d'adieu que chacun connait.*/
call FREEFILEREQUEST (freq)
exit
```

Pour le test souris j'ai préféré utiliser une commande Shell personnelle, LMB, placée dans le répertoire C, et qui ne me prend que 96 octets. Il vous suffit d'assembler le programme suivant:

```
loop:    btst #6,$bfe001
         beq end
         jmploop
end:          rts
```

Muni de ce LMB dans le répertoire C, vous disposez d'un script d'une quarantaine de lignes aussi efficace qu'un prog de 8 Ko. Vous pouvez très facilement le rendre compatible avec les IFF compactés avec PowerPacker, en vous servant de la commande CLI Decrunch fournie avec le programme. Moralité: un PPShow modulable selon vos besoins... Ceci n'est qu'un exemple des possibilités offertes par l'Apig.library, et vous lui trouverez un nouvel usage à chaque script ARexx que vous créerez.

A noter qu'une incompatibilité existe avec certaines fonctions de la RexxArp.library, donc si vous utilisez cette dernière dans un programme, mieux vaudra faire un REMLIB avec l'APIG.library avant d'appeler vos fonctions RexxARP. Où la chronique de l'Apig.library touche à sa fin, avec l'inévitable et impitoyable verdict. Certes ce n'est pas un utilitaire pour les débutants, mais il simplifie bien des choses.

Le package est un véritable égout: y sont déversés des listings, des docs, des IFF, des libraries, le tout en un seul répertoire souk, où il est difficile de se repérer parmi pas moins de 77 fichiers...

Fort heureusement les listings sont bien commentés, et les docs en anglais *(évidemment)*, se laissent lire sans trop avoir besoin du dico anglais/français.

L'auteur, qui a le mérite d'avoir codé son oeuvre en assembleur, n'a pas pour autant fait gaffe à un détail: la plupart des listings utilisent des fonctions de la RexxSupport.library bien que cette dernière n'y soit pas appelée... D'où le message d'erreur qui vous parvient quand vous voulez interpréter ces listings. L'auteur a sûrement lancé dans sa Startup-Sequence un script utilisant la RexxSupport.library, ce qui lui cachait cette défaillance *(nul n'est parfait)*. Une fois cette library "ADDLIBée" par un petit script, vous pourrez vous servir des programmes exemples. Mises à part ces quelques pécadilles: APIG Y'A BON! Je ne saurai trop vous conseiller de vous procurer la chose.

Catégorie: Library d'aide à la programmation (CAM 624b, Fish634)
Auteur: Ronnie E. Kelly

Réginald Bales

CANDO

CanDo pas à pas (1)

Vers une application multimédia

Ed: voici le début d'un série pratique sur l'utilisation du logiciel CanDo. Déjà, l'année dernière, Guy Béteille nous a présenté d'une façon assez compréhensive cette interface géniale qui permet aux non-programmeurs de créer de véritables logiciels utilisant le système Amiga. Si nous vous proposons encore une série sur CanDo c'est parce que nous sommes convaincus de son efficacité. Après tout, vous avez un ordinateur devant vous, n'est-ce pas? Pourquoi demeurer toujours utilisateur des programmes conçus par d'autres quand, avec un peu de patience, vous pouvez faire faire à votre Amiga ce que VOUS voulez?

Actuellement, le multimédia s'implante sur toutes les machines qui n'étaient pas à l'origine prévues pour exploiter des sources aussi différentes que le son, l'image, la vidéo, le texte. L'Amiga, ordinateur multimédia par excellence, est capable, avec un minimum d'investissement *(digitaliseur de son, éditeur de texte, logiciel 2D ou 3D, digitaliseur d'image...)*, de générer des images, du son, des textes, au gré de l'utilisateur. Encore faut-il disposer d'un outil de programmation qui puisse permettre un développement rapide d'application. CanDo est l'un de ces outils car il permet des raccourcis fabuleux en temps de développement quelque soit le type d'application, interface utilisateur, pilotage hardware, base de données, jeux, bornes interactives.

Dans cette nouvelle série sur CanDo nous allons aller pas à pas vers la création d'une application complète. Le but est de permettre à un débutant de se familiariser avec la logique de développement qu'impose CanDo et au travers de la réalisation de cette application de trouver des solutions à des questions qui concernent d'autres applications.

Avant de programmer

Avant toute chose il importe de passer un minimum *(il vaudrait mieux un maximum)* de temps à analyser l'application que l'on souhaite réaliser. A savoir: que doit-elle faire exactement, que pourra faire l'utilisateur, quelles ressources seront utilisées, etc...?

Penser à ce que fera l'application c'est déjà organiser un grande partie de la programmation, et définir ce que fera l'utilisateur c'est organiser l'interface... Et c'est déjà au niveau de l'interface que CanDo va nous permettre de gagner du temps et surtout de faire des essais, ajouter, déplacer et enlever boutons, menus, champs de saisie et zones texte, car à l'usage l'utilisation donne des indications et oblige à modifier l'ergonomie...

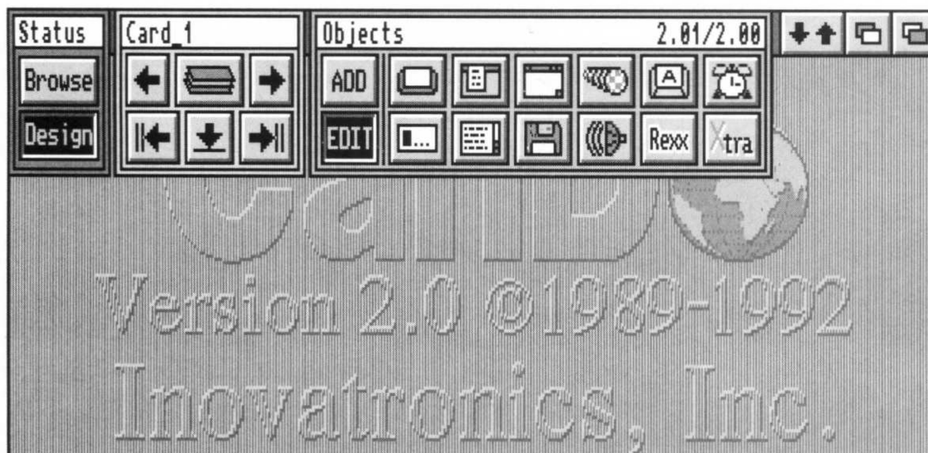
L'interface doit toujours être pensé en fonction d'un utilisateur débutant qui ne connaît rien de l'Amiga ou plus généralement de l'informatique. C'est l'assurance que l'application pourra être utilisée par le plus grand nombre. Autant que possible il faut que l'interface soit claire, que l'on comprenne ce qu'il faut faire et qu'une assistance *(par exemple sous forme de messages)* guide l'utilisateur néophyte ...

Prévoir les ressources qu'utilisera l'application c'est prévoir le transport de l'application sur un autre Amiga, ce qui suppose que l'application retrouvera seule *(ou presque)* les fichiers dont elle a besoin... dans le cas du multimédia le nombre de fichiers utilisés est généralement important! Toujours avant de commencer l'application on peut aussi se demander si on autorisera l'utilisateur à avoir accès à une certaine configuration de l'application. Bien que moins indispensable cela peut s'avérer parfois très utile.

Analysons notre application

Passons à du concret. Quelle application multimédia allons-nous faire? Tout simplement un gestionnaire de votre collection de disques, K7, et CD. Ce gestionnaire va

Dimension Requester
Size | Position & Size | # of Colors
320 x 256 | X 313 Y 36 | 2 16
640 x 256 | Width 100 | 4 32
320 x 512 | Height 25 | 8 64
640 x 512 | Picture | 4096
Unnamed
Ok | Cancel



permettre d'accéder à une liste de titres *(de disque, K7 ou CD)*, chaque titre pouvant être illustré par une image *(une numérisation de la pochette)*, un extrait sonore *(numérisation d'un extrait d'une chanson) et un commentaire (sans limite de taille)*. Pour être plus complet les titres pourront être consultés par genres *(classique, rock, reggae, etc...)*.

Cette application devra être capable de gérer des listes de titres, d'afficher des images et des textes, de jouer des sons. Au niveau des titres elle devra permettre d'en ajouter et d'en supprimer.

Le départ de la programmation sera la liste des genres. Lorsqu'un genre sera sélectionné on accèdera à une liste de titres, et lorsqu'un titre sera sélectionné on pourra voir l'image l'illustrant ou écouter un extrait sonore *(ou faire les deux simultanément)*.

Comme il s'agit d'une base de données on pourrait décider d'utiliser les commandes CanDo spécifiques à ce genre d'applications, mais pour un débutant cela complique un peu la partie programmation. A la place on peut envisager de gérer les listes sous formes de fichiers texte classique *(en ASCII)* ce qui aura l'avantage d'autoriser l'édition des listes par tout éditeurs de texte et donc de régler pour l'instant la question de l'édition de notre base. Mais nous y reviendrons...

Le reste (voir une image, écouter un son) demandera peu de programmation.

Pour l'interface nous aurons besoin de deux cartes, une carte "principale" ayant les objets suivants:

- un menu, pour quitter *(ou un bouton si on préfère)*.
- deux objets "listes" un pour les genres, l'autre pour les titres
- un objet "memo" pour les commentaires
- trois boutons, un pour voir, un autre pour écouter et un pour les deux simultanément
- une carte pour visualiser les images ayant pour objets: un bouton, pour stopper l'affiche d'une image.

Pour les ressources, nous pouvons déjà prévoir que nous utiliserons des brosses pour illustrer les boutons, des fichiers textes pour les listes. Ces brosses et fichiers devront être facilement localisables. Le mieux est de créer un tiroir où résideront l'application et les fichiers qui lui sont nécessaires. Ici créons le tiroir "Discothèque". L'application se chargera de créer une assignation qui lui sera propre et qui évitera les problèmes en cas de changement de nom du tiroir ou de transport.

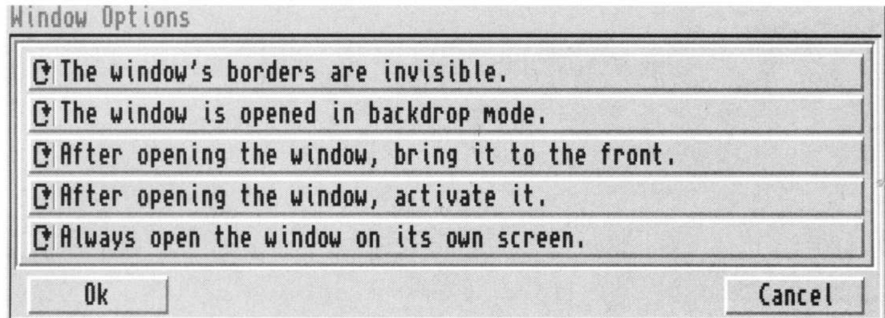


Figure 1

Commençons...

L'élément de base d'une application c'est la carte. Qui dit carte dit écran-fenêtre. Chaque carte possède une seule fenêtre *(ou écran)*.

La première chose à créer quelque soit l'application est bien évidemment l'aspect de l'écran et de la fenêtre. Il suffit donc d'appeler l'éditeur de fenêtre et de définir les dimensions de la fenêtre, c'est assez simple. Dans notre application nous choisirons *(provisoirement)* une dimension de 640 x 256 avec 8 couleurs. Nous ne mettrons aucun titre à cette fenêtre.

Les options *(fig.1)* demandent un peu plus de réflexion car elles déterminent la localisation de la fenêtre par rapport à un écran *(écran propre, écran du Workbench, écran d'une autre application)*.

Dans une application qui va utiliser des brosses dans son interface, le mieux est d'ouvrir un écran à part et de ne pas utiliser celui du Workbench *(sauf si vous êtes limité en mémoire)*. Sinon vous risquez d'avoir certains problèmes faute de pouvoir imposer la palette et le nombre de couleurs. Choisissez le mode "backdrop" qui confond écran et fenêtre et ne mettez pas de bordure.

Maintenant que la fenêtre est créée passons à l'éditeur de carte et commençons à programmer... Pour l'instant notre application ne fait qu'ouvrir un écran vide et rien d'autre, habillons un peu cet écran avec une barre titre ce qui nous amène à éditer le script "AfterAttachment". C'est le script qui est exécuté dès que la fenêtre a été ouverte, c'est là que doivent se trouver toutes les instructions qui seront exécutées avant que l'utilisateur n'intervienne. Une fois ce script exécuté, l'application attendra un événement: choix d'un menu, clic sur un bouton... Notre AfterAttachment sera:

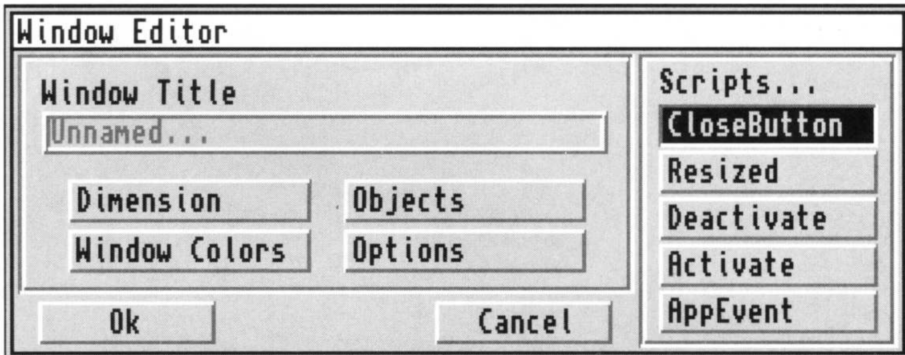
ScreenTitleBar ON
; barre titre de l'écran visible (On)
SetScreenTitle "Discothèque"
; titre de l'écran, et de notre application!

Mais l'application peut déjà effectuer certaines tâches avant l'ouverture de la fenêtre, ceci par l'intermédiaire du script "BeforeAttachment" qui sera exécuté avant l'ouverture de la fenêtre et donc avant le script "AfterAttachment". Dans ce script il faut ne jamais mettre de commandes qui demandent l'existence d'une fenêtre, par exemple en changer le titre, dessiner... Nous allons utiliser ce script pour faire créer à notre application une assignation, içi "Discothèque:", qui correspondra au tiroir d'où elle est lancée.

Si l'application se trouve en "Dh0:decks/discothèque/" c'est à ce chemin que correspondra l'assignation "Discothèque"!

L'énorme avantage de créer cette assignation à cet endroit là c'est de permettre à l'application d'avoir un repère sur, de pouvoir trouver les fichiers dont elle a besoin, et plus spécialement les futures brosses de nos boutons. Il nous suffit d'utiliser cette assignation lors de l'utilisation de ces fichiers. Notre BeforeDetachment sera:

Dos "Assign >NIL: Discothèque: " || Char(34) || TheCurrentDirectory || Char(34) ; créer l'assignation "Discothèque:"



Le nom tiroir d'où est lancée l'application est donné par la variable système TheCurrenDirectory. Char(34) place des guillemets et la commande Dos exécute la ligne comme s'il s'agissait d'une commande AmigaDos lancée d'une fenêtre Shell. Il reste une chose importante à faire... pouvoir quitter l'application. Pour ce faire, éditer un menu "Projet", ajouter l'item "Quitter" ayant comme script la commande Quit.

Désormais vous êtes prêts à passer à la construction de l'interface, listes et boutons... Ce que nous ferons le mois prochain.

Guy Beteille

CHIPSET AA

Astuces et corrections

Dans un précédent numéro d'AmigaNews (n°57 page 56) un article traitant du nouveau CHIPSET AA équipant les Amiga 1200 et 4000 a été publié. L'article était signé Pascal Rullier, mais en fait les véritables auteurs étaient Yragael et Junkie. Ces deux programmeurs s'étant aperçu après coup de quelques erreurs, ils ont adressé une mise à jour à AmigaNews. Comme la mise à jour comportait encore quelques erreurs, nous l'avons corrigée et enrichie ensemble. Afin qu'il n'y ait plus aucune ambiguïté, nous publions aujourd'hui cette nouvelle version dans son intégralité.

Le SUPER HIRES

Ce mode graphique permettant d'utiliser un écran de 1280 pixels de large existait déjà sur les Amiga 600 et 3000. Bien entendu, il a été conservé sur les nouveaux Amiga. Pour déclencher ce mode graphique, il suffit de fixer à 1 le bit 6 de BPLCON0 ($dff100).

Bit 6 de BPLCON0: 1 -> Super Hires sélectionné.

Tout ce qui suit est spécifique aux nouveaux CHIPSET AGA *(ne concerne pas les Amiga 600 et 3000)*

De 0 à 8 Bitplans

On peut utiliser jusqu'à 256 couleurs dans tous les modes de résolutions. Cela nécessite donc jusqu'à 8 bitplans (2^8=256).

De 0 à 7 bitplans, rien n'a changé par rapport à avant: la sélection s'effectue grâce aux bits 14 à 12 de BPLCON0 ($dff100).

Pour accéder à 8 bitplans il suffira de fixer à 1 le bit 4 de ce même registre (BPLCON0). Dans ce cas, les bits 14 à 12 ne seront pas pris en compte *(il est tout de même conseillé de les fixer à 0 afin de prévoir la compatibilité avec de futures machines)*.

Bit 4 de BPLCON0: 1 -> 8 bitplans sélectionnés.

16 millions de couleurs

Les nouveaux Amigas ont une palette de 16 millions de couleurs. Elles sont donc codées sur 24 bits. Pour assurer la compatibilité avec les anciennes machines, les anciens registres de couleurs ont été conservés (registres 16 bits). En fait, ils sont maintenant double: la même adresse permet d'accéder à deux registres différents:

- un pour les 4 bits de poids forts de chaque composante RVB (ceux que l'on utilisait sur les anciens Amiga).
- un pour les 4 bits de poids faibles de chaque composante RVB.

Pour définir si on veut accéder à l'un ou l'autre des registres, il suffit d'utiliser le bit 9 de BPLCON3 *(nouveau registre: $DFF106)*.

```
Bit 9 de BPLCON3 ($DFF006):
0   ->  bits de poids forts de la couleur.
1   ->  bits de poids faibles de la couleur.
Ce bit est remis à 0 à chaque Vertical-Blank.
Exemple: mettre $00123456 dans la couleur0.
    move.w #$0000,$DFF106
    move.w #$0135,$DFF180
    move.w #$0200,$DFF106
    move.w #$0246,$DFF180
```

Si vous voulez travailler en couleurs 12 bits *(4096 couleurs comme sur les anciens Amiga)* il vous suffira de n'initialiser que le registre de poids forts des couleurs.

256 registres de couleurs

Comme précédemment, il n'existe pas 256 registres différents. Seuls les anciens 32 registres de couleurs existent. Le système est le même que pour les couleurs en 24 bits: un même registre permet d'accéder à 8 registres (doubles) différents de couleurs. Le découpage des 256 couleurs se fait donc en 8 palettes de 32 couleurs chacune.

Pour accéder à un registre donné, il faut donc spécifier la palette à laquelle il appartient à l'aide des bits 15 à 13 de BPLCON3 ($DFF106). Voici un tableau qui vous permettra de définir facilement la palette à laquelle appartient un registre donné:

BPLCON3: $DFF006

bits 15	14	13	Fonction
0	0	0	Palette 0 (couleurs 0 à 31)
0	0	1	Palette 1 (couleurs 32 à 63)
0	1	0	Palette 2 (couleurs 64 à 95)
0	1	1	Palette 3 (couleurs 96 à 125)
1	0	0	Palette 4 (couleurs 128 à 159)
1	0	1	Palette 5 (couleurs 160 à 191)
1	1	0	Palette 6 (couleurs 192 à 223)
1	1	1	Palette 7 (couleurs 224 à 255)

```
Exemple: mettre $00123456 dans le registre de couleur 177. Ce
registre est en fait le 17ème de la palette 5.
    move.w #$A000,$DFF106
    move.w #$0135,$DFF1A2
    move.w #$A200,$DFF106
    move.w #$0246,$DFF1A2
```

Le switching de palette

Le switching de palette permet d'inverser des blocs de registres dans la palette LORS DE L'AFFICHAGE: cette opération ne modifie aucunement la valeur des registres de couleurs *(l'inversion n'est que virtuelle)*.

L'inversion s'effectue de la manière suivante: échange des blocs 1 et 2, échange des blocs 3 et 4, etc... Le contrôle de la taille des blocs à inverser se fait à l'aide des 8 bits de poids fort du registre $DFF10C *(que j'appellerai BPLCON4)*:

BPLCON4: $DFF10C

Bit	Fonction
15	1 = Switching par blocs de 128.
14	1 = Switching par blocs de 64.
13	1 = Switching par blocs de 32.
12	1 = Switching par blocs de 16.
11	1 = Switching par blocs de 8.
10	1 = Switching par blocs de 4.
9	1 = Switching par blocs de 2.
8	1 = Switching par blocs de 1.

Notez qu'il est possible de sélectionner plusieurs tailles de switchings en même temps *(ils s'effectueront alors simultanément)*. Plus que de longs discours, un bon exemple vous aidera à comprendre le processus.

```
Exemple: On fait un switching de taille 1 et 4:
        move.b #%00000101,$DFF10C
    on aura:
        couleur0    <->   couleur1 (blocs 0 et 1)
        couleur2    <->   couleur3 (blocs 2 et 3)
        ...
        couleur254  <->   couleur255 (blocs 254 et 255)
    puis, avec le résultat obtenu:
        couleur0    <->   couleur4
        couleur1    <->   couleur5
        couleur2    <->   couleur6
        couleur3    <->   couleur7 (blocs 0 et 1)

        couleur8    <->   couleur12
        couleur9    <->   couleur13
        couleur10   <->   couleur14
        couleur11   <->   couleur15 (blocs 2 et 3)
        ...
```

couleur248 <-> couleur252
couleur249 <-> couleur253
couleur250 <-> couleur254
couleur251 <-> couleur255 (blocs 62 et 63)

Notez qu'une valeur de $00 dans $DFF10C correspondra à une palette normale et $ff à une palette totalement inversée.

Le mode HAM8 (ou HAM+)

Le mode HAM8 n'est qu'une extension du précédent HAM *(ou HAM6)*. Pour déclencher l'un ou l'autre des HAM, il suffit de mettre le bit 11 de BPLCON0 à 1 et de fixer le nombre de bitplans à 6 *(HAM6)* ou à 8 *(HAM8)*. Ensuite, les plans de bits sont divisés en deux groupes: les deux derniers et les autres. Le décodage du premier bloc se fait de la manière suivante *(ordre: avant-dernier plan/dernier plan)*:

00 -> Les 4 ou 6 premiers plans de bits donnent le numéro du registre de couleur à utiliser pour le point à afficher.

01 -> La couleur du point est déduite de celle du précédent: le bleu et le vert restent les mêmes et les 4 ou 6 premiers bitplans indiquent les 4 ou 6 bits de poids fort de la teinte rouge. Les bits non indiqués restent les mêmes que ceux de la précédente couleur.

10 -> Idem avec le bleu.

11 -> Idem avec le vert.

NB: Contrairement à ce qui est écrit partout, on n'est pas limité à 262144 couleurs en HAM8: en choisissant judicieusement sa palette de base, on peut en afficher autant que l'on veut parmi 16,7 millions *(autant que de pixels à l'écran)*.

La grande nouveauté est que l'on peut utiliser le HAM et le HAM8 dans tous les modes de résolutions *(320, 640 et 1280 par 200 ou 400)*. Ce sont les infographistes qui vont être contents...

La saga des sprites

Au sujet des sprites, il y a beaucoup à dire. Tout d'abord, on peut maintenant passer les sprites en Hires ou en Super Hires. Le choix du mode de résolution des sprites se fait à l'aide des bits 7 et 6 de BPLCON3 ($DFF106).

BPLCON3: $DFF106

bits		Fonction
7	6	
0	0	Sprites en Low-res.
0	1	Sprites en Hi-res.
1	0	Sprites en Low-res.
1	1	Sprites en Super Hi-res.

La largeur des sprites n'est plus limitée à 16 pixels: on peut aussi définir des sprites de 32 ou 64 pixels de large. Pour cela on utilise les bits 3 et 2 de BPLCON4 ($DFF10C):

BPLCON4: $DFF10C

bits		Fonction
3	2	
0	0	Sprites de 16 pixels de large.
0	1	Sprites de 32 pixels de large (spécial).
1	0	Sprites de 32 pixels de large (normal).
1	1	Sprites de 64 pixels de large.

NB:

- L'adresse mémoire d'un sprite de 16 pixels doit être paire (align 2 ou even sur MasterSeka).
- L'adresse mémoire d'un sprite de 32 pixels doit être multiple de 4 (align 4 sur MasterSeka).
- L'adresse mémoire d'un sprite de 64 pixels doit être multiple de 8 (align 8 sur MasterSeka).

Bien entendu, la modification de largeur du sprite influe considérablement sur sa structure de définition.

En 16 pixels, rien ne change:

```
mot C1,mot C2  ; mot de contrôle 1 et 2
mot A1,mot B1  ; plan de bits A et B ligne 1
...
mot Ai,mot Bi  ; plan de bits A et B ligne i
$0000,$0000
```

En 32 pixels:

```
long C1,long C2 ; contrôle
long A1,long B1 ; plans de bits
...
long Ai,long Bi  ; plans de bits
$0000,$0000,$0000,$0000
```

Seuls les 16 bits de poids forts de chaque registre de contrôle est apparemment pris en compte *(ce seront les mêmes que les mots de contrôle d'un sprite normal en 16 pixels)*.

Il existe deux types de sprites 32 bits: les normaux et les spéciaux. Pour les normaux, les longs mots définissant les plans de bits sont entièrement pris en compte. Pour les spéciaux, seul le premier mot de 16 bits de chaque long mot de plan de bits est pris en compte: il sera répété deux fois à l'écran pour faire un sprite de 32 pixels de large.

En 64 pixels:

```
double C1,double C2      ; contrôle
double A1,double B1      ; plans de bits
...
double Ai,double Bi      ; plans de bits
$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,$0000
```

Comme pour les sprites en 32 pixels, seuls les 16 bits de poids fort de chaque registre de contrôle sont apparemment pris en compte *(ce seront les mêmes que les mots de contrôle d'un sprite normal en 16 pixels)*. Toujours en ce qui concerne les sprites, on peut maintenant les placer à l'écran avec une précision d'un quart de pixel en largeur. J'en vois qui doutent très fortement *(comme moi à la première lecture de l'article)*. Ceci s'expliquerait de la manière suivante: tout écran, quel que soit sa résolution, serait converti avant l'affichage par le coprocesseur graphique de l'Amiga en un écran d'une résolution de 1280 pixels en largeur *(cette conversion restant transparente pour l'utilisateur)*. Cela permet donc de placer les sprites ou de faire scroller l'écran *(Amiga-News No 57)* avec une précision correspondant à un écran de 1280 pixels de large.

Pour placer les sprites en horizontal, nous disposons donc de 11 bits dans HSTART au lieu de 9:

- bits 11 à 3: dans le premier mot de contrôle, bits 7 à 0.
- bit 2: dans le second mot de contrôle, bit 0.
- bits 1 et 0: dans le second mot de contrôle, bit 4 et 3.

Malheureusement, nous n'avons pas trouvé d'amélioration en ce qui concerne le nombre de couleurs sur un sprite: 4 en normal et 16 en mode attaché. Par contre, on peut maintenant choisir la position de la palette du sprite grâce à BPLCON4 ($DFF10C):

BPLCON4: $DFF10C

bits	Fonction
7-4	Définition de la palette des sprites pairs. (sprites 0,2,4 et 6) 000 -> couleurs 0 à 15 001 -> couleurs 16 à 31 ... 111 -> couleurs 250 à 255
3-0	Idem avec les sprites impairs (1,3,5,7).

NB: La première couleur de la palette n'est pas prise en compte: elle représente toujours la couleur transparente. En mode attaché, c'est la palette des sprites impairs qui est considérée.

Quelques astuces

Pour tous les créateurs de jeux et de démos, il est intéressant d'avoir un truc pour détecter les CHIPSETS AGA. Pour cela il suffit de lire $DFF07C *(permet de connaître le numéro d'identification de DENISE)*. Si on y trouve $F8, c'est qu'il s'agit de CHIPSET AGA. ATTENTION! Cette méthode est bien pratique mais ne survivra sûrement pas à une modification éventuelle des CHIPSET AGA.

Pour changer le mode d'affichage ont utilisera le registre $DFF1DC. Voici quelques valeurs intéressantes:

- 0: Passage en NTSC.
- 32: Passage en PAL.
- 128: mode 72 Hz.

Rivaillon Philippe
Yragael et Junkie

DP et droit

Quelques règles de bonne pratique en matière de Domaine Public



Un certain nombre de commentaires inclus dans cet article sont inspirés d'un article paru dans la revue "Expertises" et signé d'un spécialiste en matière de droit de l'informatique et des nouvelles technologies, Maître Alain Bensoussan, avocat à la Cour. Maître Bensoussan ainsi que son collaborateur Jean-Philippe Leclère ont d'ailleurs eu l'amabilité de relire le présent article et de faire des remarques qui nous ont permis d'éviter des imprécisions ou des erreurs d'interprétation. Nous les en remercions vivement.

Vers une définition du "Domaine Public"

En matière de logiciels, le terme "Domaine Public" possède en fait deux significations: au sens large, il s'agit de programmes mis à la disposition des utilisateurs sans qu'il y ait une transaction commerciale au sens habituel; toutefois, on constate l'existence d'une assez large variété de modalités de distribution et de rémunération des auteurs et intermédiaires. L'une de ces modalités porte le nom spécifique de "Public Domain". Nous adopterons pour ces modalités la terminologie américaine, afin d'éviter les ambiguités dues à la traduction, l'ensemble du sujet comportant déjà assez de zones d'incertitude. Lorsque nous parlerons du domaine public au sens large, nous omettrons les majuscules, ou nous écrirons "DP".

• *Sans aucune restriction*

Au départ, on trouvait dans le DP des logiciels correspondant bien à la notion de base de domaine public, c-à-d. que les auteurs mettaient leurs programmes à la disposition des utilisateurs sans aucune restriction quant à leur reproduction, leur copie, leur modification ou leur diffusion.

Leur intention était de faire bénéficier gratuitement les utilisateurs du produit de leurs idées et de leur travail, tout en espérant bénéficier eux-mêmes des trouvailles des autres. C'est traditionnellement ce qu'on appelle "Public Domain".

• *Freeware*

La dénomination "Freeware" désigne des programmes dont la copie et la distribution sont gratuites, ce qui ne signifie pas qu'elles soient libres de toute contrainte. En américain, "Free" signifie tout autant "gratuit" que "libre". Une contrainte assez souvent exprimée par les auteurs de "Freeware" est l'interdiction de revendre le programme avec bénéfice, encore que l'on puisse discuter à l'infini de cette notion de bénéfice. A partir de quand y a-t-il bénéfice et non plus simple couverture des frais ?

Progressivement sont apparus des phénomèmes qui ont amené les auteurs à vouloir protéger le fruit de leur travail.

Tout d'abord, certains auteurs ont constaté que d'autres personnes reprenaient leurs idées à leur compte, ou modifiaient leurs programmes d'une manière malheureuse, susceptible de nuire à leur réputation.

En voici un exemple qui concerne la distribution: le programme DirWork, dans ses premières versions, comportait une possibilité de personnalisation, sauvegardable non pas dans un fichier de configuration, mais par une modification de l'exécutable lui-même. Soit dit en passant, cette approche n'est pas fréquente ni très fûtée, mais cela fonctionnait. J'ai trouvé un jour une compilation de programmes dont l'auteur avait compacté DirWork. Inutile de dire que la sauvegarde de la configuration ne fonctionnait plus, ce qui pouvait donner l'impression d'un programme bogué et par conséquent nuire à l'image de l'auteur.

Les auteurs ont donc de plus en plus tendance à accompagner leurs programmes d'un fichier dans lequel ils déclarent ce qu'ils autorisent ou interdisent en matière de copie, modification, diffusion etc.

• *Shareware*

Ensuite, les programmes DP devenant de plus en plus performants et de plus en plus utiles aux utilisateurs, les auteurs ont commencé à solliciter l'envoi d'une contribution volontaire, laissant parfois le montant de celle-ci à l'appréciation de l'utilisateur, la contribution reflétant au fond plus la marque d'intérêt de l'utilisateur qu'une appréciation de la valeur du produit. Les montants suggérés, au départ modestes (5 à 10 dollars), ont crû jusqu'à 20 et même 40 dollars, ce qui s'approche des prix de certains logiciels commerciaux. Les auteurs, au-delà de l'encouragement moral, commençaient à voir dans ces contributions sinon une source de revenus sérieuse, tout du moins un apport d'argent bien agréable pour étendre ou entretenir leur équipement. C'est le "ShareWare".

• *Shareware compensé*

Vu le peu d'empressement montré par l'ensemble des utilisateurs à verser des contributions volontaires, sont apparues des formules comme le "ShareWare compensé" dans laquelle le distributeur collecte dans le prix de la disquette distribuée, une contribution qu'il reverse systématiquement à l'auteur.

Pour justifier la demande d'une contribution, certains auteurs se sont mis à proposer, en échange de celle-ci, un service additionnel sous la forme de mises à jour gratuites par exemple.

• *Registered*

Parallèlement à ceci, la qualité et la performance de certains programmes du DP s'élevait à la hauteur de celles des meilleurs programmes commerciaux. Des auteurs du DP qui avaient commencé à diffuser des programmes selon une formule de contribution volontaire, voyant le succès de ces programmes et la source de revenus potentiels qu'ils représentaient, se sont mis à diffuser leurs versions définitives (comportant éventuellement plus de fonctionnalités que les versions en libre distribution) moyennant le paiement *préalable* d'un droit d'enregistrement, (versions "Registered"). En général, celui-ci donne droit à des prestations comme un soutien technique et la fourniture de mises à jour, mais de plus en plus il constitue avant tout la condition expresse à l'utilisation du produit par l'acquéreur et lui seul, annulant tout droit de copie et de distribution.

Cette dernière étape fait à mon avis sortir le programme du domaine public, les conditions de mise à disposition étant similaires à celles de l'acquisition d'un programme commercial, indépendamment du montant du droit d'enregistrement exigé. Il y a en effet dans ce dernier cas tous les éléments d'un contrat de licence comportant des obligations précises pour les deux parties.

Plus récemment, les auteurs se sont mis à incorporer dans les versions en distribution libre de leurs programmes, des dispositifs destinés à forcer dans une certaine mesure l'utilisateur à acquitter le montant de la contribution demandée. Il s'agit par exemple d'une boîte de requête qui apparaît fréquemment et qu'il faut annuler, ou encore de l'amputation d'une ou l'autre fonction (le plus souvent la possibilité de sauver le travail). La version distribuée devient alors plutôt une version de démonstration de la version enregistrée.

D'autres auteurs vont jusqu'à spécifier que la version librement distribuée n'est disponible à l'essai que pour une durée limitée, et incorporent dans le programme un dispositif qui entrave son fonctionnement passé un certain délai après la première utilisation.

Toutes ces formules évoluent constamment en fonction des comportements du marché et des réactions des auteurs à ces comportements. C'est ainsi que l'on a vu en France un programme pour lequel l'auteur n'avait reçu qu'un nombre infime de contributions, se vendre en quantités raisonnables lorsqu'il a été présenté par une association à 150 F, ce qui est supérieur à une contribution classique de 15 ou 20 dollars. Lorsqu'il n'a plus été possible de trouver ce programme pour les 15 F d'une disquette DP classique ou en le copiant chez un copain, les utilisateurs ont bien dû accepter de payer le prix qui leur était proposé.

Trois grandes catégories

On voit donc émerger trois grandes catégories :

- les programmes purement DP, copiables et distribuables sans restrictions, de plus en plus rares,

- les programmes dont la distribution s'accompagne de certaines restrictions,

- les programmes pour lesquels le paiement préalable d'un droit d'enregistrement est exigé.

Les transitions entre ces domaines ne sont pas franches, d'où la dénomination savoureuse "Le Zone Gris" qui a fleuri à une certaine époque dans Amiga-News.



Les droits des auteurs

Pour essayer de se retrouver un peu dans les obligations qui incombent à l'utilisateur ou au distributeur, il est bon de rechercher un principe général auquel on puisse se référer constamment; ce principe est celui de la propriété intellectuelle.

L'article L.111-1 du Code de la Propriété Intellectuelle stipule que:

"L'auteur d'une oeuvre de l'esprit jouit sur cette oeuvre, du seul fait de sa création, d'un droit de propriété incorporelle exclusif et opposable à tous ".

Le Code ajoute plusieurs précisions (non spécifiques au droit des auteurs en matière de logiciels) qu'il est bon de garder présentes à l'esprit:

"L'auteur jouit du droit au respect de son nom, de sa qualité et de son oeuvre."

"L'auteur jouit, sa vie durant, du droit exclusif d'exploiter son oeuvre sous quelque forme que ce soit et d'en tirer un profit pécuniaire ".

Ce code édicte également un certain nombre de règles relatives à la cession de ses droits par l'auteur, retenons seulement que cette cession doit être faite par écrit.

Il précise aussi, en son article L.335-9, c'est important, que:

" ... est également un délit de contrefaçon toute reproduction, représentation ou diffusion par quelque moyen que ce soit d'une oeuvre de l'esprit en violation des droits de l'auteur ... "

Cependant, alors que le Code dispose que:

"...l'auteur ne peut interdire ....

2° Les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste ..."

Les dispositions spécifiques aux logiciels (article L.122-6), précisent d'une manière plus restrictive que:

" .... toute reproduction autre que

l'établissement par l'utilisateur d'une copie de sauvegarde, ainsi que toute utilisation d'un logiciel non expressément autorisée par l'auteur... est illicite ... ".

Au-delà de la simple défense des droits de l'auteur, on voit apparaître ici un élément pénal, l'article L.335 énumère les sanctions prévues, de la simple amende à l'emprisonnement, en passant par la confiscation du matériel.

Il faut également avoir présent à l'esprit que les contraintes réelles, imposées par une loi où le risque encouru à l'enfreindre, dépendent énormément de la jurisprudence, c.-à-d. de la manière dont les tribunaux ont tranché en pareil cas.

S'il y a parmi les lecteurs d'AmigaNews un juriste qui puisse accepter d'étudier la jurisprudence dans les domaines dont nous parlons dans cet article et nous communiquer les résultats de son étude, nous lui en serions très reconnaissants.

Cependant, même en l'absence d'indications sur la jurisprudence, on peut énoncer un certain nombre de règles de bonne conduite.

A faire et à ne pas faire...



Vous êtes auteur?

Règle générale:

● *soyez clair.*

Si vous souhaitez apporter des restrictions en matière de copie, diffusion, utilisation de vos programmes, énoncez-les clairement dans la documentation du programme. Il vaut encore mieux le faire dans le corps du programme, par exemple dans un item de menu, ou alors dans le texte de la documentation d'utilisation plutôt que dans un fichier séparé, ceci réduit les chances de perte ou d'omission de cette information lors des manipulations de copie et de distribution.

Si vous voulez une sécurité plus grande, incorporez votre texte dans le corps du programme, puis encryptez votre exécutable de manière à ce que l'on ne puisse pas faire disparaître votre texte à l'aide d'un éditeur binaire. J'ai trouvé sur une disquette d'une collection distribuée en France une copie d'un programme commercial dans lequel le contenu du classique item de menu "About" avait été remplacé par des blancs, puis le pirate avait encrypté l'exécutable de manière à masquer sa magouille. De plus, faites voir votre texte à un juriste car votre propre rédaction risque beaucoup d'être inefficace.



Vous êtes utilisateur?

Règle générale:

● *conformez-vous à la volonté de l'auteur.*

Normalement, cette volonté est exprimée dans un fichier de texte qui accompagne l'exécutable dans la distribution.

Le fait que vous trouviez un utilitaire par exemple dans le répertoire C: d'une disquette (c'est souvent le cas pour des utilitaires d'affichage de texte ou d'images, ou d'exécution d'animations ou de morceaux de musique) n'implique absolument pas que cet utilitaire soit dans le domaine public au sens strict, c.-à-d. que vous puissiez en faire ce que vous voulez. La plupart du temps, les restrictions spécifiées par l'auteur, portant principalement sur la copie et la diffusion, ne vous concernent pas en tant qu'utilisateur final; faites tout de même attention au fait que l'on trouve sur certaines disquettes des programmes commerciaux maquillés et que vous pourriez être amené à utiliser un programme commercial ou une version "enregistrée" de programme DP sans l'avoir payé, ce qui vous mettrait en situation irrégulière.

Par ailleurs, le programme peut faire l'objet de la part de l'auteur d'une demande de contribution; l'auteur en fait parfois une obligation morale, mais celle-ci n'a aucun caractère contraignant. En d'autres termes, vous ne risquez aucune poursuite pour l'utilisation d'un programme "Shareware" sans avoir versé votre contribution.

Néanmoins, soyez conscient de ceci: c'est le fait que trop peu d'utilisateurs versant leur contribution aux auteurs de programmes "Shareware", les auteurs recourent de plus en plus à l'utilisation de versions dites "Registered" (enregistrées), en incorporant aux versions en libre distribution les dispositifs de limitation d'usage que nous avons décrits ci-dessus. Si désagréable que soit ce procédé, on ne saurait le blâmer sans penser en même temps à la désinvolture ou à la négligence des utilisateurs qui en est à l'origine. Par ailleurs, le fait de débrider une version de démonstration d'un tel programme est assimilable à une contrefaçon, exactement comme le déverrouillage des protections sur un programme commercial. Il faut toutefois noter que certains utilitaires de déprotection fonctionnent sur la base d'informations qui leur sont fournies par les auteurs du programme, après un temps suffisamment long, lorsque l'impact commercial du programme est passé; c'est le cas de certains jeux.

Il y a des cas en apparence plus délicats. De plus en plus de fichiers arrivent dans les mains de l'utilisateur final sous forme de fichiers qui ont été compactés par un archiveur, l'exemple typique ces derniers temps est LHA. Vous ne pouvez pratiquement plus vous passer de ce programme, et pourtant il est en Shareware. Si tous les gens qui utilisent LHA pour décompacter les fichiers qu'ils reçoivent, payaient à Stephan Boberg les 20 dollars qu'il suggère, ce dernier serait riche! Il y a bien sûr bon nombre de gens qui tout simplement oublient de verser leur contribution. Le temps passe vite... et on s'habitue. Mais aussi, un raisonnement typique de la mentalité actuelle fait que certains seraient tentés de dire qu'un utilitaire dont on ne peut pas se passer ou qui est utilisé par tout le monde depuis un certain temps, doit être gratuit. A ce compte-là, l'essence devrait être gratuite !

Enfin, si vous constatez sur une disquette, parmi des programmes DP, la présence de logiciels commerciaux ou de versions "enregistrées" piratées, informez-en l'organisme de distribution, et s'il maintient cette disquette au catalogue, adressez-vous ailleurs. Une erreur peut arriver, mais ne vous faites pas complices de gens peu scrupuleux.



Vous êtes distributeur de DP?

Règle générale:

● *conformez-vous à la volonté de l'auteur.*

En tant que distributeur, vous avez moins d'excuses qu'un utilisateur final, pour ignorer le droit des auteurs. En toute rigueur, il vous appartient donc, avant de mettre un fichier sur disquette, d'en rechercher l'auteur ainsi que les textes éventuels dans lesquels ce dernier exprime les conditions de copie, modification et distribution de son programme. Méfiez-vous du raisonnement selon lequel il y a tellement de programmes qui passent dans vos mains que vous ne pouvez pas tout vérifier. Nul n'est censé ignorer la loi et un des éléments de votre valeur ajoutée est de garantir à votre utilisateur final la légalité de la provenance et du mode de distribution du produit que vous lui livrez.

Les textes de loi cités ci-dessus assimilent toute modification non expres-

sément autorisé à une contrefaçon (par exemple une modification de l'exécutable ou même la traduction de la documentation) laquelle constitue un délit. Un délit expose à des sanctions pénales au-delà de la compensation éventuelle du préjudice subi par l'auteur.

Le fait que vous ayez obtenu le contenu de votre disquette d'un autre distributeur ne vous exonère aucunement de votre responsabilité.

Un exemple: il a existé et il existe sans doute encore au catalogue d'un distributeur une disquette qui est la copie exacte d'une compilation étrangère dont je ne donnerai pas le nom pour ne pas nuire à ce distributeur qui est peut-être de bonne foi, mais qui n'a pas jugé opportun de répondre à deux demandes d'éclaircissement. Cette disquette comporte pêle-mêle une série d'utilitaires de provenances diverses, les uns sans documentation, d'autres avec une documentation tronquée ou même sans aucune documentation et une version d'un logiciel qui à ma connaissance a toujours été un programme commercial. Cette disquette est l'exemple-type de compilation ne respectant pas les droits des auteurs. Toute organisation qui distribue cette disquette contrevient, volontairement ou non d'ailleurs, aux lois en la matière. La démonstration de sa bonne foi serait à sa charge et ne serait pas très facile.

La situation n'est pas toujours simple. Il peut arriver qu'un auteur mette sur le "marché" simultanément une version enregistrée et une version en libre distribution. Il n'est pas toujours facile de déterminer quels fichiers appartiennent à quelle version. Dans ce cas, demandez à l'auteur de vous préciser ce que vous pouvez distribuer librement. L'absence d'une réponse de sa part ne constitue toutefois pas un assentiment. Prenez également en considération le fait que l'auteur peut avoir cédé ses droits à un tiers, et c'est alors à ce tiers qu'il faut demander les autorisations correspondantes.

Tout ceci peut vous paraître bien compliqué, et, après tout, tout marche comme çà. Pourquoi se compliquer la vie ? La réponse n'est pas difficile à donner: le jour où un auteur s'estimera lésé par une pratique qu'il juge illégale et engagera une action en justice, les risques deviendront très lourds (poursuites judiciaires, amendes, éventuellement confiscation du matériel). Il serait dommage qu'une organisation de distribution se mette en situation d'être traitée comme un groupe de copieurs pirates.

Voyez l'exemple de Fred Fish: il est inattaquable parce que les deux ou trois fois où par erreur il a distribué un programme qui n'était pas librement distribuable, il a retiré la disquette incriminée du catalogue dès qu'il l'a su, et a porté la chose à la connaissance de ses clients, ce qui a convaincu ses interlocuteurs de sa bonne foi.

Conclusion

Le simple respect des personnes et de leur travail demande que l'on se conforme à la volonté des auteurs en matière d'utilisation, de copie et de diffusion de leur programmes, sans perdre de vue l'existence d'un cadre juridique assez précis.

D'autre part, la meilleure garantie contre l'apparition de réglementations contraignantes est l'adoption d'une conduite irréprochable.

Pierre Ardichvili



GFA Basic

Salut les zèbres!

Nous nous retrouvons ce mois-ci pour la suite de la création de notre fenêtre. La suite se compose de la boucle d'attente d'un événement, d'une routine de déplacement, de fermeture,de redimensionnement de notre fenêtre etc... Le listing n'apporte pas de remarques particulières.

Tiens à propos, j'ai une proposition (honnête) à vous faire: pourquoi, il n'y aurait que moi pour vous fournir des bidouilles en Gfa! Après tout, je n'ai pas la science infuse (quoique...), et il y a de très bon programmeurs en GfaBasic (si, si, c'est vrai). Alors je propose à ceux qui le désirent, de me faire parvenir des routines sympas en Gfa et de 20 lignes maximum et sur une disquette qui ne sera pas renvoyée. Les meilleures seront publiées dans la rubrique Gfa à raison de une tous les deux mois. Comme cela tout le monde pourrait profiter des bidouilles de tout le monde! Je trouve que cela serait sympa, mais il faut pour cela que la rubrique Gfa ait au moins deux pages pour s'exprimer (please la réda ...). Ceci dit, écrivez nombreux dans le courrier des lecteurs pour réclamer plus de pages et pour que ce projet puisse se faire! Je compte vraiment sur vous *(je veux aux moins trois milliards de lettres)*! Allez à plus...

Philippe Agnisola

```
> PROCEDURE looping
  DO
    ' Si on deplace la fenetre
    IF MOUSEX>=px%+bordx%+27 AND
MOUSEX<=px%+largeur%-bordx%-1 AND MOUSEY>=py%+1+bordy% AND
MOUSEY<=py%+bordy%+11 AND MOUSEK=1
      @move_window
    ENDIF
    ' Si on ferme la fenetre
      IF MOUSEX>=px%+bordx%+1 AND MOUSEX<=px%+bordx%+24
AND MOUSEY>=py%+bordy%+1 AND MOUSEY<=py%+bordy%+11 AND
MOUSEK=1
      @close_window
    ENDIF
    ' Si on size la fenetre
      IF MOUSEX>=px%+largeur%-bordx% AND MOUSEX<=px%+largeur%
AND MOUSEY>=py%+hauteur%-bordy% AND MOUSEY<=py%+hauteur%
AND MOUSEK=1
      @size_window
    ENDIF
  LOOP
RETURN
> PROCEDURE size_window
  ' On déplace la fenetre
    IF MOUSEK=1
    xm%=MOUSEX
    ym%=MOUSEY
    '
    GRAPHMODE 2
    BOX px%,py%,xm%,ym%
    ' On trace la boite invisible
      REPEAT
      BOX px%,py%,xm%,ym%
      xm%=MOUSEX
      ym%=MOUSEY
      IF xm%-bordx%<px%+bordx%+60
        xm%=px%+bordx%*2+60
      ENDIF
      IF ym%-bordy%<py%+bordy%+12
        ym%=py%+bordy%*2+12
      ENDIF
      BOX px%,py%,xm%,ym%
      VSYNC
    UNTIL MOUSEK=0
  ENDIF
  ' On remet le mode graphique et on éfface la fenetre !!
    GRAPHMODE 0
  CLEARW #1
  ' Puis on réaffiche la fenetre
    @open_window(px%,py%,xm%-px%,ym%-py%,"Vive super filou !!",2)
RETURN
> PROCEDURE move_window
  ' On déplace la fenetre
    IF MOUSEK=1
    xm%=MOUSEX-largeur%/2
    ym%=MOUSEY-bordy%-6
    GRAPHMODE 2
    BOX xm%,ym%,xm%+largeur%,ym%+hauteur%
    ' On trace la boite invisible
        REPEAT
      BOX xm%,ym%,xm%+largeur%,ym%+hauteur%
      xm%=MOUSEX-largeur%/2
      ym%=MOUSEY-bordy%-6
      BOX xm%,ym%,xm%+largeur%,ym%+hauteur%
      VSYNC
    UNTIL MOUSEK=0
  ENDIF
  ' On remet le mode graphique et on éfface la fenetre !!
  GRAPHMODE 0
  CLEARW #1
  ' On teste si la fenetre ne déborde pas de l'écran
  IF xm%<0           ! Gauche
    xm%=0
  ENDIF
  IF ym%<11          ! Haut
    ym%=11
  ENDIF
  IF xm%+largeur%>ecran_x%     ! Droite
    xm%=xm%-largeur%/2
  ENDIF
  IF ym%+hauteur%>ecran_y%     ! Bas
    ym%=ecran_y%-hauteur%
  ENDIF
  ' Puis on réaffiche la fenetre
  @open_window(xm%,ym%,largeur%,hauteur%,"Vive super filou !!",2)
RETURN
> PROCEDURE close_window
  ' Inversion du gadget de fermeture ...
    COLOR 0,0
  PBOX px%+bordx%+1,py%+bordy%+1,px%+bordx%+24,py%+bordy%+11
  COLOR 2,0
  LINE px%+bordx%+24,py%+bordy%+1,px%+bordx%+24,py%+bordy%+11
  LINE px%+bordx%+1,py%+bordy%+11,px%+bordx%+24,py%+bordy%+11
  LINE px%+bordx%+5,py%+bordy%+8,px%+bordx%+20,py%+bordy%+8
  LINE px%+bordx%+20,py%+bordy%+8,px%+bordx%+20,py%+bordy%+4
  COLOR 1,0
  LINE px%+bordx%+1,py%+bordy%+1,px%+bordx%+24,py%+bordy%+1
  LINE px%+bordx%+1,py%+bordy%+1,px%+bordx%+1,py%+bordy%+11
  LINE px%+bordx%+5,py%+bordy%+4,px%+bordx%+20,py%+bordy%+4
  LINE px%+bordx%+5,py%+bordy%+8,px%+bordx%+5,py%+bordy%+4
  ' On attend le relachement
  ' du bouton de la souris !
  REPEAT
  UNTIL MOUSEK=0
  ' On se casse
  @quitter
RETURN
> PROCEDURE palette
  ' Définition des couleurs
  SETCOLOR 0,&HAAA      ! Gris clair
  SETCOLOR 1,&H0        ! Noir
  SETCOLOR 2,&HFFF      ! Blanc
  SETCOLOR 3,&H999      ! Gris foncé
  SETCOLOR 4,&H777      ! Gris trés foncé
  SETCOLOR 5,&HF00      ! Rouge
RETURN
> PROCEDURE quitter
  CLOSEW #1
  CLOSES 1
  EDIT
RETURN
```

ROM 2.04 pour A500: quelques précisions

Cher AmigaNews,

J'aimerais féliciter l'équipe du journal pour le travail qu'elle réalise, car il est complet, professionnel, riche et nous apporte de plus, de précieux renseignements sur le monde Amiga, que se soit sur le hardware ou le software (pour ma part la revue m'a beaucoup appris). Toutefois, de temps en temps, il se glisse des erreurs dans certains articles.

Possesseur d'un vieil Amiga (ROM 1.3), je décide fin 1992 de réaliser un upgrade (je choisis celui de Serel), profitant ainsi des joies du nouveau (à l'époque) système d'exploitation.

Quelques mois passent, et je ne trouve de plus en plus que 512Ko de chip, c'est peu (surtout pour ProPage!)

Tout ce qui suit est valable ***uniquement pour les Amiga 500 rev 6A***. Je décide donc de mettre en pratique un article paru dans AmigaNews 53. A partir de ce moment là, la machine se plante régulièrement en pleine impression ou en plein travail avec un reset qui à l'écran est de couleur jaune (problème de mémoire vidéo et non pas "détection d'une exception inattendue du microprocesseur": ANews n°14. Je téléphone à Serel qui me corrige l'article: en effet, il faut bien effectuer le câblage décrit, **mais par contre il ne faut pas désactiver l'extension mémoire**, sinon comment voulez-vous obtenir 1Mo de chip! Ensuite, vous écrivez "Vous avez la possibilité d'utiliser le jumper nommé JP7A sur la carte mère du 500 rev 6A/7". Et bien NON, nous n'avons pas la possibilité de le faire, **mais c'est une obligation**, il faut donc isoler la pastille du milieu.

John Leroux (54)

Quel assembleur ?

Cher Amiganews,

Possesseur d'un A1200 et désireux de me mettre à la programmation de demos/jeux, je voudrais vous poser quelques questions:

1- Que dois-je choisir comme assembleur? On parle beaucoup de K-Seka mais où se le procurer? Il y a aussi Devpac3, est-ce un bon achat? Où alors un DP?

2- Je sais que les jeux vidéo sur Amiga sont programmés en assembleur mais faut-il avoir une connaissance du C?

Dimitri Piel (93)

Marc:

1- Certes, le K-Seka est très utilisé pour la création de démos sur Amiga. Toutefois il est dépassé et de loin par Devpac3. Il n'est plus disponible commercialement et ne gère pas les processeurs supérieurs au 68000 (68020, 68030, 68040). Le Devpac3 est à mon avis le meilleur assembleur actuellement disponible sur Amiga. Il se trouve en France à moins de 600F (cf annonceurs dans AmigaNews).

Il existe également un assembleur en domaine public, le PHxASS sur la disquette Fish 906. Il gère les processeurs récents mais nous ne l'avons pas encore testé.

2- Non, aucune connaissance en C n'est nécessaire si vous désirez programmer en assembleur sur Amiga. Le C est par contre fortement recommandé si vous envisagez de programmer des logiciels utilisant le système multitâche de l'Amiga.

Fonts et Filesystems

Messieurs,

Récent acquéreur d'un Amiga 1200, j'ai acheté un disque dur. J'ai décidé aussi de me lancer dans l'approfondissement de mes modestes connaissances du système (le disque dur étant là pour me faciliter la tâche). Voici donc mes questions:

1- A quoi servent les deux tiroirs "bullet" et "_bullet_outlines" dans "FONTS:" ainsi que le tiroir "t" du Workbench?

2- Y a t-il une limitation en taille pour les fonts bitmap? Mes applications (Deluxe Paint entre autre) refusent de charger les fontes d'une hauteur supérieure à environ 85 points.

3- Comment voit-on qu'un disque dur IDE ne supporte pas le FastFileSystem? Quels effets en résulte t-il? J'ai remarqué que le programme d'installation de Commodore a formatté mes partitions avec le CustomFileSystem. Comment installer alors le FastFileSystem? J'ai tenté moi-même l'opération, mais j'ai préféré tout remettre en état n'ayant constaté aucune différence. J'ai remarqué aussi que sur la disquette d'installation et dans le tiroir "l" se trouve le fichier "FastFileSystem". Doit t-il être copié dans mon Workbench?

4- Certaines de mes applications ont absolument besoin de fermer le Workbench après leur lancement. Or, lorsque j'utilise Toolmanager 2.1 et que je lance donc un exécutable à l'aide de ce dernier, le Workbench reste obstinément ouvert. Y a t-il un moyen d'éviter ce problème ou peut-être n'ai-je pas compris toutes les subtilités de Toolmanager?

5- Je réalise des programmes en Amos Basic mais devant un nombre important de distributeurs, de collections et de formes de distribution, j'ai beaucoup de mal à faire un choix. Je viens de réaliser un jeu de réflexion de bonne facture (du moins je crois...) et je souhaiterais le faire distribuer tout en recevant un petit "pécule" pour chaque disque vendu. Que me conseillez-vous?

6- Je trouve qu'il serait intéressant que vous réalisiez un dossier qui expliquerait les avantages et désavantages de chaque collection et de chaque forme de distribution du DP. Vous pourriez en profiter pour rappeler en quoi consiste le FREEWARE, le SHAREWARE etc...

Frank Priola (06)

Marc:

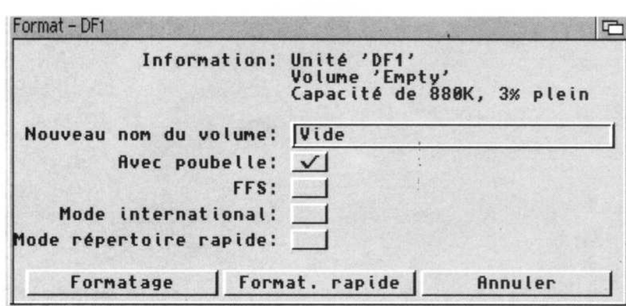
1- Ces deux tiroirs servent pour les fonts "Agfa CompuGraphic Intellifonts" (polices de caractères vectorisées), dont trois sont livrées avec votre Workbench sur la disquette Fonts: CG Times, CG Triumvirate et Letter Gothic. Un logiciel nommé Fontain (pour le 2.0) ou Intellifont (pour les systèmes ultérieurs) qui se trouve dans le tiroir system sert à installer ces fonts et à modifier d'autres fonts Compugraphics pour utilisation avec le Workbench. Dominique Bonin nous prépare actuellement un article sur les différentes fonts sur Amiga.

Le tiroir "t" sert de tiroir temporaire à diverses applications.

2- Je n'ai pas pu savoir s'il y a une limite pour la taille des fonts bitmap, mais votre "limite" de 85 points est probablement dûe à l'espace mémoire disponible, car nous avons pu charger des fonts de plus de 100 points.

*3- Pour formatter votre disque dur en FastFileSystem, vous pouvez par exemple, sélectionner à la souris les icônes du Workbench représentant les diverses partitions que comporte votre disque (pour une multi-sélection, il faut tenir enfoncée une des touches shift tout au long de l'opération). Ensuite allez dans le menu **Icônes** du Workbench et sélectionnez "formatter le disque". Le panneau de sélection du mode de formattage fait alors son apparition, (voir image). Il ne vous reste plus qu'à faire votre choix à l'aide de la souris.*

Le fichier FastFileSystem se retouvera lorsque vous aurez ins-



tallé le Workbench 3.0 sur votre disque dur avec la procédure d'installation de Commodore, dans le tiroir L de votre Workbench.

4- Non, je ne vois malheureusement pas d'autre solution que de quitter Toolmanager une fois que vous avez lancé votre application, pour que le Workbench puisse être fermé.

5- Si votre programme est vraiment de bonne facture, alors il ne vous faut pas hésiter à le présenter à une société qui distribue des logiciels commerciaux. Si toutefois votre projet ne les a pas convaincus, alors vous pourrez le placer dans le DP, les collections les plus célèbres étant Fred FISH et CAM. Vu que vous désirez être rémunéré, il vous faudra choisir l'option de distribution SHAREWARE. Dans ce type de distribution, votre logiciel circulera librement chez les divers distributeurs de DP, mais les utilisateurs trouvant votre programme à leur goût auront le devoir de vous faire parvenir une donation pour votre travail. Le problème est que beaucoup de personnes utiliseront votre logiciel sans jamais vous faire parvenir la moindre rémunération. La solution qu'ont adopté la grande majorité des développeurs, est de ne fournir qu'une version bridée du logiciel et de fournir la version complète seulement aux personnes qui envoient la somme demandée.

6- Vous trouverez un article de Pierre Ardichvili sur les aspects légaux du domaine public dans ce numéro sur la page 64.

Un test de l'A4000/30 ?

Cher AmigaNews,

Pourquoi pas un petit test de l'Amiga 4000/030. Certes vous me direz que c'est un 4000/040 sauf qu'il y a un 68030 dedans, mais concrètement, est-il rapide (test)? A propos de vitesse, après votre test de la A1208 de GVP, on aurait bien aimé comparer la vitesse de l'Amiga 1200 par rapport à la Blizzard et à la MBX (histoire de voir si les RAMs à 60ns servent bien à quelque chose sur une machine qui tourne à 14Mhz et des poussières).

Dernière question: est-il possible d'ajouter un MMU 68851 et un lecteur HD (interne ou externe) sur mon 1200 bien aimé, et si oui, à quel prix et où m'adresser?

Dan

Marc: *Il est vrai que pour le test de l'A1208 nous n'avons pas reproduit le tableau des tests effectués avec AIBB. Dans les deux précédents numéros il y avait un test de la MBX1200 puis de la Blizzard 1200, avec ce tableau. Les résultats obtenus avec la carte de GVP étaient quasiment identiques.*

Il existe à ma connaissance au moins deux lecteurs haute densité externes pour A1200 (chez MicroTech et chez Cuda Informatique). Par contre pour la MMU je ne vois pas où elle pourrait venir s'installer sur la carte mère.

Quel logiciel de 3D ?

Cher Messieurs,

Je suis depuis peu nouveau possesseur d'un A1200 et je possède Deluxe Paint IV Aga. Je trouve que c'est le must du dessin sur Amiga.

J'aimerais me mettre à la 3D mais je ne sais quel logiciel choisir. On m'a parlé de real 3d mais que peut-il faire ? Peut t-on recevoir de la documentation sur ce logiciel pour mieux le connaître car je ne voudrais pas regretter mon achat. Peut-être dans un ancien numéro de votre revue avez-vous traité de ce logiciel avec un dossier spécial?

Bernard Giadyello(56)

Marc: *Plusieurs logiciels sont à votre disposition, si vous désirez vous lancer dans l'image 3D. Volumm 4D a l'avantage d'être entièrement en français et d'un prix plus que raisonnable. Ensuite vient Imagine 2.0, qui est certainement le logiciel 3D le plus répandu sur Amiga (une rubrique y est d'ailleurs dédiée tous les mois dans notre revue). Ce logiciel est très complet et de nombreux objets et extensions sont disponibles en DP. Son prix est un peu plus élevé. Enfin le dernier, qui semble avoir votre préférence, est REAL 3d, dont la version 2.0 a récemment fait son apparition. Un test de cette version est présent dans les numéros de septembre et d'octobre. Pour la documentation sur Real 3d contactez Avancée (tél (1) 45 45 00 50, pour Volumm4D l'éditeur Volumm (tél 61 53 36 09) et pour Imagine la société VitePro (tél (1) 46 38 17 15).*

Ed: *n'oublions pas Caligari, un excellent logiciel de 3D distribué par Atelier Numérique (tél (1) 40 24 17 51), ni POV du domaine public, distribué en VF par France Festival Distribution (3 rue Anatole France, 13220 Châteauneuf les Martigues).*

Longue à demarrer

Monsieur,

J'ai acheté un disque dur 2'1/2 de 85 Mo de marque SEAGATE série n°: KP 983887 par correspondance auprès de SERVICO informatique à Marseille. Après l'avoir monté sur mon A600 j'ai eu la surprise de voir que celui-ci ne bootait pas, alors que le vendeur m'assurait l'avoir testé sur A600.

J'ai donc suivi le processus de la disquette d'installation pour installer le Workbench 2.05. Malgré tous mes efforts mon disque dur ne boote toujours pas quand je mets en marche mon ordinateur. Je suis obligé pour avoir accès au disque dur, d'initialiser pendant au moins 10s, et bien souvent je suis obligé de répéter l'opération deux fois. La disquette d'installation a nommé mon HD WB_2.x au lieu de DH0.

Jean Pierre Cadiergues(14)

Marc: *Ne voyant pas vraiment l'origine de votre problème, je vous conseille de vérifier quand même que votre disque dur a bien était initialisé en mode "bootable", lors de l'installation avec la disquette du Workbench 2.05. Pour ce faire il vous suffit de lancer le logiciel Hdtoolbox de cliquer sur le gadget "partition drive" et de vérifier si le gadget "bootable" est bien actif. Si c'est bien le cas, alors je pense qu'il est impératif que vous rameniez votre A600 chez votre revendeur pour une petite révision.*

Ed: *Nous avons à la rédaction un disque dur Western Digital Tidbit 80 qui se comporte d'une facon semblable. Pour faire démarrer le disque dur il faut allumer le 1200, éteindre immédiatement, attendre 2 secondes, et puis rallumer. Ce n'est pas vraiment gênant et nous n'avons pas demandé à notre fournisseur de changer le disque dur, qui fonctionne parfaitement bien une fois démarré. Apparemment certains disques durs ont ce problème avec le 1200, d'autres non.*

Moins cher sur PC ?

Bonjour,

On trouve des lecteurs de CD Rom sur PC allant à 350ms pour moins de 2000F, compatibles CDPHOTO, alors que quelque soit le prix on n'en trouve pas sur Amiga. Je trouve cela curieux pour une machine orientée multimédia. Je trouve cela dommage surtout pour Commodore qui de toutes façons, à mon avis n'arrivera jamais à percer avec son CDI.

Behem Raymond(06)

Marc: *Il est vrai que pour PC on peut trouver certaines extensions à des prix inférieurs à ceux pratiqués sur Amiga. Ceci s'explique par le parc de machines beaucoup plus important du côté PC, qui attire les fabricants de cartes et autres périphériques, et la concurrence est rude, entraînant des baisses de prix. Rien n'empêche un amigaïste de profiter de ces prix, car beaucoup de périphériques (disques durs, disques amovibles, lecteurs CD ROM, mémoire, etc.)*

sont compatibles Amiga.

Par contre j'ai du mal à vous suivre lorsque vous dites que Commodore ne réussira pas avec son CDI. Le CDI est l'oeuvre de Philips et non pas de Commodore. Par contre Commodore vient de sortir une nouvelle console, le CD32 à base de CD ROM rapide, qui est compatible avec les CD audio, CD+G, CDTV, Photo CD (une fois l'accord signé avec Kodak!), et CD vidéo (avec une carte Full Motion Video en option). Voir l'article de Gilles Soulet dans ce numéro.

Soutenons l'Amiga 2000

Cher AmigaNews,

Voici environ quatre ans j'ai acheté un Amiga 2000. Mais je me suis aperçu que les importateurs délaissent cette merveilleuse machine pour les autres qui arrivent sur le marché (A1200, A4000).

De temps en temps j'achète les revues anglaises et américaines et je vois très souvent du matériel pour A2000. Pourquoi n'y a-t-il pas de suivi dans les produits en France?

Mes autres questions sont les suivantes:

1. Peut-on monter sur un Amiga 2000 un disque dur SCSI dont on voit les publicités dans les journaux PC et dont les prix sont attractifs?

2. Est-il prévu dans un prochain numéro un test de la carte V-Lab?

3 Sur la carte Commodore A2630-25MHz, peut-on changer le 68030 + 68882 à 25MHz pour 68030 + 68882 à 50MHz?

PS Pour l'article sur Irving Gould, je suis entièrement d'accord sur ce qui est dit car je trouve lamentable qu'une si bonne machine que l'Amiga n'a pas eu plus de succès. Aucune publicité sauf une année au moment de Noël, dans la presse audiovisuelle et écrite. Heureusement qu'il existe des sociétés et des gens qui ont cru et croient encore en l'Amiga.

Eric Leuillet (94)

Ed: *Oui, n'oublions pas qu'un Amiga 500 ou 2000 est toujours une machine bien supérieure sur beaucoup de plans à un 486 ou un Mac à vitesse de processeur et quantité de RAM égaux. Ces Amiga de deuxième génération sont encore très valables et productives..*

(1) Oui, neuf fois sur dix, sinon dix sur dix.

(2) Oui, dès que nous avons entre les mains une documentation autre qu'allemande.

(3) Nous avons vu une carte A2630 tourner à 33MHz mais la stabilité ne semble pas parfaite et 50MHz semble hors de question. L'accélération de cette carte n'est pas prevu par le constructeur.

Quel éditeur pour mon jeu ?

Monsieur,

Etant programmeur et aidé par deux autres personnes, nous réalisons actuellement un jeu de rôle/aventure spatial. Ce jeu est déjà passablement avancé et utilise des techniques de Ray-tracing (Pov), 3D faces pleines, incrustation vidéo (Digiview), dessins bitmap et sprites. Mais plusieurs questions se posent maintenant.

Serait il rentable de le développer pour les Amiga 1200 uniquement où dois-je m'arranger pour qu'il tourne sur tous les Amiga. Les ventes de 1200 justifient-elles qu'on leur consacre un jeu?

J'aimerais par ailleurs savoir où m'adresse pour fourguer ce jeu lorsqu'il sera à maturité. A savoir à quelles boîtes m'adresser et aussi combien pouvons-nous espérer en tirer?

Crapez Olivier(02)

Marc: *A l'heure actuelle, le parc de 1200 est bien entendu inférieur à celui des Amiga 500, 2000, et 3000. Toutefois ce parc semble être en pleine croissance. De plus avec l'arrivée de la console CD32, les éditeurs et les joueurs vont s'intéresser de plus en plus aux machines AGA. Il serait bien dommage de programmer avec les ressources limitées des vieilles machines qui sont à bout de souffle.*

Kamel: *un jeu pour 1200 ou CD 32 en 256 couleurs est compatible avec les modes graphiques du PC et du MAC. Cela vous ouvre un parc considérable de machines. En ce qui concerne les éditeurs choisissez ceux qui développent sur CD ROM PC, MAC et PC, les plus avancés étant Psygnosis, Virgin Games et Electronic Arts.*

Faut-il tuer le potentiomètre ?

Monsieur,

J'aimerais savoir si comme dans le cas d'une configuration écran 1960+ A4000, les nouveaux drivers décrits dans le numéro 58, permettraient à mon 1960 d'avoir enfin une image centrée avec mon 1200, quelque soit le mode utilisé (c'est à dire quelque soit la fréquence utilisée), ou si je dois tuer le potentiomètre de phase horizontale, à force d'essayer de le faire tourner plus qu'il ne le peut!

Villette Philippe (27)

Marc: *Oui, les nouveaux drivers de Commodore permettent de recentrer l'image dans tous les modes, ce, quelque soit la frequence utilisé.*

Offres d'emploi

La société ArtioDactyl France continue son expansion et recherche un deuxième graphiste. Celui-ci doit maîtriser totalement DPaint IV sur Amiga et savoir également dessiner à la main sur papier. Habiter la région Clermontoise et connaitre plusieurs machines serait un avantage mais n'est absolument pas déterminant car l'essentiel est de savoir créer. Envoyez vos créations sur disquette simple densité et ajoutez une enveloppe timbrée en francs français à 50 grammes pour le retour. Merci d'indiquer votre adresse et votre numéro de téléphone sur l'étiquette de la disquette. Ecrire à ArtioDactyl France, Pierre Philippe Launay, 83 rue André Theuriet, F-63000 Clermont Ferrand

Pas bureautique l'Amiga ? Travaillant dans le domaine de l'information, nous souhaitons mettre fin à cette légende et recherchons amigaïstes motivés dans le domaine des bases de données, de la télématique, de l'hypertexte, de l'archivation et de la captation ondes courtes. Ecrivez pour en savoir plus à Surfaces + Communications, 121 rue du Quesnoy, 59300 Valenciennes. Curieux s'abstenir.

A vendre etc...

Vds A2000B (1.3 et 2.0) avec 3Mo de ram, HD de 52 Mo, 400 d7, un digitaliseur sonore, un lecteur ext 3.5. Le tout 3000F. Demander Thierry au 60 11 34 32

Vds A500 2Mo de ram, horloge, prise péri, Souris. En parfait état 1400frs. Olivier au 60 63 86 39 (rp)) après 18h.

Vds A2000 ECS WB2.04 + moniteur 1084S + 2ème lecteur + AMAS digitaliseur de son + nbx livres, le tout 2600 fr. tél. 64 27 82 92 ap 18h

Vds ADSpeed 68000 14 mhz pour 500: 800F. Aladin 4d original 2500F, + carte MBX1200 avec 4Mo et Copro 25 mhz tél 64 29 87 99 soir éric.

Vds A2000B + clavier + souris + diver jeux: 2000F, DCTV option RVB: 2500F, vidéo projecteur Sony VPH 1042 35000F + écran de projection 3.5m: 2000F. tél: 64 99 69 78 (paris).

Vds Vidi Amiga 12 AGA digitaliseur 800F, module Fun Color 500F les 2 produits sous garantie. demander Alain au 68 31 62 94 > 18h.

Vds logiciel PAO scientifique AmigaTex (va) package complet 600F, Devpacll (va) 100F, Kindwords=fonts 300F, TruePaint 500F, Sim earth 100F, Sim City 100F, 4 livre DPaintIII 50F, le livre des meilleurs DP 50F, ANews Tech du 13 au 35 200F. 50F de frais de port pour chaque articles. Tél 73 39 99 76 le soir.

Vds carte IpactVision V2.0 fonction: genlock + digit + caligari + macropaint + effets de transition entre 2 source vidéo 9000F, Scala.M.M. 2800F, Sony V6000 + Fly 11000F, JVC SVHS 7000F, Transcodeur SFR3000 1200F.

Vds A500 K1.3 + moniteur couleur 1984 + A501 (1Mo ram) + volumm 4D Junior + Amos 1.3 + compilateur + 3D + jeux + Maxiplan (soft originaux avec doc) 2500F, DD achos ADD500 52 Mo + 2Mo de ram 2500F. ou bien le tout 4500F. s'adresser à Daniel ODOS au 76 95 09 64 (répondeur).

Vds A1200 5mois état impeccable 1990F + moniteur 1084S 1390F. Digitalisé vos photo NB&Couleur en 24 bits. format de sauvegarde au choix 5 F par digit. tél. 77 72 05 37.

Vds A500 1.3/2.0 + ext 512Ko avec horloge 1500F, Vds ADD500 (extention mémoire et contrôleur SCSI) peuplé 2Mo et DD quantum 80Mo 2500F. tél à Pierre le soir 78 84 39 60.

Vds Final Copy II (jamais servi) 700F, Gauntlet II 90F, Hillsfar 70F, Monopoly 90F, PacMania 90F, RockStar 90F, Powermonger 90F. le tout en parfait état avec boîte et doc d'origine. Stéphane au 79 69 00 83.

Vds A500 + 512Ko + horloge + 200 disk + souris + joystick + de nombreux originaux (Flash Back, Another World, Lemmings II, Amos) au prix 1750F tél 83 62 57 78. Mr Mathieu Danniel 11 Allée des Sources 54113 Charmes la Cote.

Vds logiciels originaux pour amiga: Kindwords v2.0 150F, Maxiplan+ v2.7 110F, imprimante Star LC 24-200 couleur 2600F. Poste emeteur recepteur CB Midland 150M AM-FM, hom. PTT, prix à débattre, chambre d'écho analogique redson DU104 (CB-fixe) 500F. tél 84 61 74 41, Christian de 18h à 21h ou écrire à Mr Fagioli Christian 70200 Franchevelle.

Vds DarkSeed 180F, Street FignterII 150F, Moktar 120. le tout 380F. (prix inclus les frais d'envois). Nguyen-Tuong R., 8 allée Jean-Baptiste Lully 89200 Avallon. tél 86 34 38 31

Vds A2000, carte 4Mo de ram, carte 68030 25Mhz avec 4Mo de ram 32 bits, kick2.0, Avideo 24, TV Paint, Carte PC XT, flicker Fixer, 2 DD de 52 et 105 Mo, moniteur 1084s, Digitaliseur Vidi, le tout 13000 francs à débattre. tél 87722769.

vds pour A2000 et 3000 Golden Gate 386SX25 + 2Mo ram + 3.5 HD + SVGA 1Mo sous emballage 2400F + DD 105Mo quantum Dataflyer 1100F ou le tout pour 3100F. Laurent au 89 48 64 84.

Vds A500+, avec ext et Kick1.3 et 2.04, DD quantum 100Mo + 2Mo de Ram, plus soft 4000F, Bregeon Charles 246 rue St Quentin 83100 Toulon. Le tout en très bon état.

Vds DD SCSI 120Mo 1500F + DD IDE 170Mo 1600F + DD 80Mo IDE 2.5 pour A1200 1500F. tél 99 63 67 12.

Vds A2000B + 1 lecteur avec carte A2058 peuplée 4Mo. Prix 4000F à débattre + port. Prowrite 3.3 VF: 350F jamais servi. Tél 73 84 10 43

Urgent échange Caligari (3) contre ScalaMM. Tél 63 41 74 04 HR

Vds A2000 rev 6.2, 1Mo chip, lect 3,5'. Le tout 1000F. Change kickstart avec roms 1.3: 200F. Bruno Cimbalnik, 12 rue des crêtes, 62118 Biache St Vaast

Programmeur diffuse package d'utilitaires + manuel dont voici un rapide résumé de son contenu: Agenda v2.1 permet de créer et de lire des messages se rapportant à une date. Il inclut un calendrier perpétuel gérant les fêtes à souhaiter ainsi que la recherche des dates. Un utilitaire dédié à être intégré à la startup-séquence est également fourni et permet, suivant l'horloge système, d'être continuellement au courant des RV de la journée. ABase v3.0 est une base de données pouvant gérer jusqu'à 1024 enregistrements sur 20 champs. Ce logiciel intègre toutes les fonctions nécessaires à ce type de programme. SCalc v1.0 effectue divers calculs (+, -, *, /, trigo, aires, volumes, %, etc...), toutes sortes de conversions (aires, volumes, mesures, poids, angles, pressions, etc...) ainsi que la moyenne et l'écart type sur un tableau de valeurs pouvant être lu ou sauvegardé sur D7 ou DD. PrtInterface v2.0 permet de paramétrer votre imprimante de façon à pouvoir utiliser absolument toutes ses fonctions internes (agrandissement des caractères, autre police, double frappe, etc...). Vous pourrez enfin utiliser votre imprimante au maxi des ses possibilités. Tous ces logiciels tournant sous 2.0. Ils sont très soignés et respectent totalement la philosophie de l'Amiga. Prix du package: 100F frais de port compris à l'ordre de Fritzinger Olivier, 16 rue principale, 67490 Printzheim. Par ailleurs, si vous avez besoin d'un logiciel spécifique, veuillez m'envoyer une lettre contenant une description des fonctions à remplir par le programme, prix très raisonnable. Réponse assurée.

Vds A4000 040 + Real 3D pro + Flammitel II + écran multiscan Sony + DPs. Le tout: 12000F. Tél 20 30 85 33 entre 12H et 14H

Vds A500 + 1Mo RAM avec horloge + 1 joy + 1 lect ext extra-plat 3,5" + accessoires. Prix: 1800F. Imprimante couleur MPS 1500 C: 1500F. Tél 27 24 04 92 après 18H

Vds divers logiciels et périphériques Amiga. Originaux avec boîtes et docs neuves. Prix intéressants. Liste sur demande. K. Ikhlef, 20 ter allée des mélèzes, 88380 Arches, tél 29 32 76 58

Vds A2000B rev 6.3 équipé ROM 2.04 WB 2.0 + 2 lect disq internes + 1081: 3000F. Imprimante N&B ImageWriter + câbles + rubans: 500F. Tous les deux dans un état impeccable. Vente séparée possible. Vincent Tortel, 18 rue Sophie de Grouchy, 78990 Elancourt, tél 30 66 05 75

Vds A2000B WB 2.0 + 1084S + DD 80Mo externe + DD 20Mo interne + 5Mo RAM + 2lect internes + GFA basic + 2 jeux: 6000F. Imprimante Epson EX800 possibilité tête couleur. Albert Fédida tél 30 75 03 09

Vds carte 24 bits VD 2001 + TYPaint: 9500F. Genlock SATV GST gold Pro YC modifié pour 1200 et 4000: 5500F. Filtre RVB digi gold pro SATV: 2200F. Digiview: 700F. Yann de Thieulloy, Bourberouge, 50140 Saint jean du corail, tél 33 69 48 07

Vds A500+, DD 80Mo GVP, ext 1Mo chip, 1083S, imprimante coul Citizen 224, lect ext 3 1/2, état impeccable. Tél 34 22 04 95

Vds 1200 + acces. Tél Luc au 34 62 44 92

Vds accélératrice GVP 68030 + MMU + 6Mo + Ctrl HD: 3500F. Carte graphique 24 bits Archos pour A2000&A3000: 1500F. Filtre vidéo électronique RVB + digiview Gold 4.0 + digi paint 1.0: 1500F. Bible de l'Amiga 2: 250F. Mise en oeuvre du 68000 et 68030: 150F chaque. GFA basic 3.0 VF: 400F. Tél 35 22 88 64

Vds ext mém externe ID-Ashcom pour A500, peuplée 4Mo extensible à 8Mo, sortie bus prolongé pour DD: 1800F. Tél 38 89 15 39 après 19H.

Urgent, cause chômage vends A500plus, 4 Mo RAM, ROMS 13 et 20, WB 21, lect ext, env 800 disks (Fish, Cam, Demos, Mods), HD Protar SCSI 124 Mo (garantie) avec 2 Mo, jeux orig, livres, house clavier, tapis: 6000 Frcs (6500 Frcs avec 1083S) Sylvain au 40.27.86.57 (port en sus) Livrable sur Nantes et environ.

Vends Real 3D V2.35, 2000Frcs, Amiga 500+ 1000Frcs. Demandez Cedric au 16.1.41.08.96.59

Vds A2000B Rom 2.0 (05.92) +Disque Dur SCSI Quantum "HCD plus Série 2 " de GVP (52 Mo) avec une extention RAM de 2 Mo + Mon couleur + lecteur externe cunana + imprimante CBN 9 aiguille + 200 Disquettes, le tout: 7000F. Appeller en journée au (1) 44.44.22.49 ou au (1) 43.18.03.89, et le soir ou W.E au (1) 42.09.06.62; Demander Xavier

Vends A500, ext 1Mo, monit. coul, 50 disks de jeux. Le tout: 2000Frcs. Tel: Ludovic au 42.54.24.93

Vds imprimante 24 aiguilles Amstrad LQ3500 et moniteur 1083S au prix de 1000Frcs chacun à débattre. Vds également 2 barettes de 1Mo pour A4000 au prix de 300Frcs les 2. Achète DD IDE d'une capacité d'environ 200 Mo (ou plus) et un moniteur 1960 ou 1942S. Faire offres, Savitteri David, Tel: 42.77.86.11

Vds disque dur 120 MB: 950F IDE 240 MB 1850F. Carte Accélératrice 68030, 40 Mhz + carte 32 Mo: 3800F. Carte Contrôleur SCSI + extention RAM + Supp Copro: 2500F. Compatible tous Amiga. Vds carte Messageie Voca - fax sur Amiga: 4300F Tel: Victor 43.32.36.36

Vends A2000A + Agnus 8372A monté (1Mo chip Ram) + change kicistart electronique (ROM 1.3 et 2.0) + Prise midi + Caméra couleur + Digiview valeur 1690F) + écran 1084S + imlprimante jet d'encre couleur HP Deskjet 500C + Disque Dur quantum 170Mo avec contrôleur SCSI + carte mémoire 8 Mo peuplé 2Mo + documentation + un deuxième lecteur de disquette, 2 souris, 33 joysticks, acheté 36000F, valeur actuelle 27000F, vendu 20000F. Tel soit 43.71.19.28 (Denis).

Interface Midi Triple Play + (48 Canaux) Pour Bar & Pipes 950Frcs. Daniel: 43.99.98.33 (Val de Marne)
Vends logiciels ADpro 2.3: 800F, TruePaint: 500F, VistaPro30: 400F, ScalaMM202: 500F, ImageFX + Cinemorph: 1000F, Imagine 2.0: 1000F, Music X: 400F, Deluxe Music Construction Set: 600F ou l'ensemble 4000F. Port Compris. Demander Philippe au (1) 44.24.1504
Vends A2000b, ECS,1.3 é 2.0, 3Mo RAM (1 CHIP,2 fast), contrôleur SCSI GVP, HD Seagate 46 Mo, 2ième lecteur: 35000F. FlickerFixer A2320 + multisync EIZO: 2800F. Imprimante NEC P6, 80 colonnes, 360 dpi: 1200 F. Mr Vittet (1) 45.81.78.65 bureau, (1) 43.28.50.63 soir.
Vends A500 1.3 TBE, 1Mo + carte PC + digit. Son + souris+ joy + Nbreux logs orig. (notice) + jeux: 2390F.Le tout 4000F. Contacter au (1) 46.66.93.28
Vds A1200 + HD 80 Mo + lect externe + moniteur 1960 avec joysticks et nbx logiciels, le tout sous garantie. Pr: 6000F. Tel: (1) 46.83.70.40
vds pour A1200 carrte PCM-CIA 4MB + DD 80 Mo 2.5 pouces: 2500F. TEL: 48.41.91.73 après 20h, demander Eric.
Vds A2000 2.0 + 1.3 + DD 52Mo + 1083S + 2 lect + 2joy. Le tout 5000F. Alain 48.98.99.38
A1200 + DD 80 Mo + lecteur externe = 3000F. MBX 1230 X A (68030 / 33 Mhz)= 3000Frcs. DCTV = 1500F. Aladin 4D= 1500F. 1084= 800F. DPaint 4.5 AGA= 500F. Vista Pro 3.0= 300F. Easy Amos= 200F. Kit Commodore= 100F. Tel: (1) 49.60.93.95 (ap 20H).
AV A1000= 600Frcs. Moniteur 1081 couleurs= 700F. Imprimante Epson LX 500= 800F, son cordon= 50F, cordon minitel= 50F, digitaliseur son= 150F, lecteur externe= 500F, carte spirit peuplée 1500F, DD Skyline32 Mo=2400F, ou l'ensemble 6000F. Tel: 56.460.412.HR
Urgent, vends A2000 ECS WB 2.04 1Mo chip RAM (fev 92), avec MultiStart 2 (avec ROM 1.3) pour 2500F. Vds genlock A2031 (Commodore) + DigiView gold 4.0 pour 1200F. Vds Carte PC XT BridgeBoard + lect. 5 1/4 pouces pour 500F. Le tout ou séparement avec disks et docs d'origine, en excellent état. Nicolas ap. 20h au 56.61.13.89

Les petites annonces sont désormais payantes (sauf abonnés)

Les petites annonces doivent nous parvenir avant le 10 du mois pour parution dans le numéro suivant à: **AmigaNews Petites Annonces, 12 rue Barrière, 31200 Toulouse** accompagné de votre règlement par chèque à l'ordre de AmigaNews.

Tarif: 25F la petite annonce de 50 mots maximum + 10F par ligne supplémentaire.

Les petites annonces sont gratuites pour les abonnés (deux par an).

N'oubliez pas d'indiquer un moyen de vous contacter dans le texte de votre annonce (tél ou adresse ou les deux). Dans votre commande, veuillez également inscrire vos coordonnées complètes (obligatoire).

Les anciens numéros d'Amiga DP et d'AmigaNews sont disponibles

Amiga DP

Dans les numéros de la revue AmigaDP ci-dessous, vous trouverez les descriptifs complets, en français, des disquettes de domaine public suivantes:

AmigaDP n°1: CAM 621 à 644, Fish 650 à 670
AmigaDP n°2: CAM 645 à 656, Fish 671 à 710
AmigaDP n°3: CAM 657 à 667, Fish 711 à 730, DPAT 1 à 5
AmigaDP n°4: CAM 668 à 679, Fish 731 à 750, DPAT 6,9 et 10
AmigaDP n°5: CAM 680 à 690, Fish 751 à 760, DPAT 11 à 17
AmigaDP n°6: CAM 691 à 701, Fish 761 à 780, DPAT 7,8 et 18
AmigaDP n°7: CAM 702 à 713, Fish 781 à 800, DPAT 19 à 22
AmigaDP n°8: CAM 714 à 725, Fish 801 à 820, DPAT 23 à 26
ANews n°57: CAM 726 à 737, Fish 821 à 840, DPAT 27 à 29
ANews n°58: CAM 738 à 750, Fish 841 à 850, DPAT 30 et 31
ANews n°59: CAM 751 à 762, Fish 851 à 870, DPAT 32 et 33
ANews n°60: CAM 763 à 774, Fish 871 à 890, DPAT 34 et 36
ANews n°61: CAM 775 à 786, Fish 891 à 910, DPAT 37, DPAF 1

Vous pouvez vous procurer ces numéros en les demandant, par écrit, au journal au prix de 15F le numéro + 5F de frais de port quelque soit la quantité demandée.

AmigaNews

France

13 **Infologs** 205 Rue St Pierre 13005 Marseille
31 **Infonix**, 12 &14 rue Réclusane 31300 Toulouse
31 **Volumm** 30 r Pharaon 31000 Toulouse
62 **Microtech** 32B r Florent Evrard 62420 Billy-Montigny
62 **Softone**, 394 rue de Lille, 62400 Bethune
64 **Bab Micro**, 7 rue de Coursic 64100 Bayonne
69 **Gelain Ets** 22 Ave de Saxe, Lyon
75 **Phase**, 93 av du Gal Leclerc 75014 Paris
91 **Essonne Mailing** 14 rue du Bois Sauvage 91055 Evry

Québec

Maison du Logiciel,2466 J-Talon Est,Montreal H2E1W2
Visipro 991, Boul. Talbot Chicoutimi G7G 3W5

Belgique

Media Lem, r Francois Dorzee 93, 7360 Boussu.
MiA Software (voir la page *Clubs*)

Suisse

10 **Distrib. Electronique** 24 av de Cour 1007 Lausanne
10 **Mix Image**, Av. de France 60 1004 Lausanne
12 **Edu Soft** 14-16 r des Gares 12011 Genève 2
12 **Distrib. Electronique** r Vollandes 62, 1207 Genève
14 **M.J.S. Informatique**, Pl Pestalozzi 9, 1400 Yverdon
20 **Octopus**, r du Bassin 8, 2000 Neuchatel

SUISSE

Si vous êtes en Suisse vous pouvez vous abonner à *A-News* pour 11 numéros pour la somme de 90FS.
Envoyez votre paiement uniquement par CCP libellé à A-News à :
A-News, CCP No 12-25868-1
1203 Génève.

QUEBEC

Pour recevoir *AmigaNews* chez vous presque aussi vite qu'en Europe: 11 numéros pour $96.00. Paiement chéque ou carte Visa à Editions Le Grand Moulin, 5495 rue Aubert, Trois-Rivières-Ouest, Québec G8Y 5G8
(Incluant la TPS et la TVQ.)

BELGIQUE

ALFADATA BENELUX assure la diffusion d'*A-News* en Belgique
ALFADATA, KV Overmeirelaan 20, 2100 ANVERS, Belgique
Tél 03-326.01.44

CLUBS (rubrique gratuite) *FRANCE*

06 AMIGAZUR CLUB, 33 rue Joseph Flory 06150 Canne la Bocca, tel 93-90-84-51, tel 94-53-72-88
10 CLUB INFORMATIQUE F.S.E Lycée de Lombards, 12 Av des Lombards BP 766 10025 Troyes Cedex 25.82.58.34
17 CLUB OLERON INFORMATIQUE, 13 Bd Daste 17480 Chateau d'Oleron
18 CLUB INFORMATIQUE, BP413, 18007 Bourges
22 Mcotel Cub Saint - Brieuc C.I.S.S du Rocher Martin 15, rue du vieux séminaire 22000 Saint Brieuc Tel: 96 94 26 13.
26 CLUB Inf. Amiga, 4 Allée S Garaix, 26200 Montelimar, tél 75-53-01-48
31 Association UPSAmiga - Université Pau Sabatier de Toulouse - Salle B 20. Réunion tous les lundis à 20h (sauf vacances)
33 BUGSS user group Bordelais 25b, rue du prof. Lande 33380 Biganos - 56.82.70.01 - 56.85.50.77
35 RAC Rennes Amiga Club, 17 rue E Bernard 35700 Rennes. Tel: 99.63.67.12
37 TOURS MICRO CLUB BP 168 37001 Tours 47-51-12-11
38 CLUB APOGEE -- BP 6 38620 Montferrat. Tél. 76 32 38 41 S Parenton.
40 CIM 26 r Dulamon, 40000 Mont de Marsan tél 58-06-25-24
50 ATACOM BourbeRouge 50140 ST.Jean du Corail tél 33-52-66-97
54 Raoul TAM TAM 29 rue Charles Sadoul 54 000 Nancy
54 MANOR, quartier Mermoz, Bat n°2, 54240 Joeuf. Tel: 82.22.86.58 Fax: 87.63.07.71
57 ALICE club informatique, Maison des Jeunes, r Cléménceau, 57360 Amneville tél 87-71-08-03
57 ALPHA CLUB INFORMATIQUE SARREGUEMINES Foyer Culturel, 3 rue J.Roth, 57200 Sarreguemines. Tél 87-95-25-03.
59 ASSOCIATION MICRO- LOISIR, 22 place Vauban 59370 Mars en Baroeul. Tel :20-04-40-49
ORDILEERS Club Informatique, 9 bis rue du Général de Gaulle 59115 Leers. Tel: 20-82-95-36 (Sam 14h-18h, dim 10h-12h).
62 AMIGA CLUB EPSI 10 place du 33ième 62000 Arras
64 MICRO INFORMATIQUE CLUB D'ANGLET 59-52-34-03.
66 CLUB INFORMATIQUE STEPHANOIS, Salle Barnole, 66240 St Estève tél 68-92-48-18, 68-92-05-52
67 CLUB MICRO-LOISIR 67300 Schiltigheim tél 88-30-02-39
72 ATOL, William Laurent, 8 rue du parterre, 72000 Le Mans, Tel 43.86.01.59
73 INTERCEPTOR 13 av J Jaurès 73000 Chambery
75 CLUB AMIGAFAN, Yan Schmitz, 42 r G. Cavaignac, 75011 Paris
75 CLUB Amiga Telecom Paris, Maison des Elèves de Télécom Paris, 212 r de Tolbiac 75013 Paris
76 ESIGELEC, CLUB AMIGA 1rue du Maréchal Juin BP14- 76131 Mont Saint Aignan CEDEX, bureau des élèves. Tel: 35-52-80-37
76 GURU AMIGA CLUB du HAVRE (GACH), 85 rue de la Bigne a Fosse, 76610 le Havre. Tel: 35-46-42-24.
77 MICROTEL CLUB, Ecole Pasteur 64 r du Gal de Gaulle, 77000 Melun, tél 60-68-67-83
77 INFELEC Centre Socio-Culturel "Les Margotins" 93, rue du Général Leclerc 77330 Ozoir La Ferriere tél 64-40-12-73
77 CMOS BP37 77860 Quincy-Voisins
80 CIA- Club Informatique Amienois - 56 rue du Vivier 80000 Amiens. Contactez Stephane Modesto 22.52..48.19, J.Luc Fau 22.91.21.31
81 MICROTEL-CLUB d'ALBI - 1 AV du général Hoche 81013 Albi CEDEX
83 ATACOM- Délégation région SUD.EST Michel Franquenk "Le verger des Arènes" 69 rue des pêcher- 83600 Fréjus TEL: 94.53.66.02**(ap 19h00)**.
83 Club Amiga Toulonnais 11 ue Gorlier 83200 Toulon.
92 AMIGA 1000 DEFENDERS 47 Av G Peri, 92500 Rueil-Malmaison
92 SIMON INFORMATIQUE. Cercle d'utilisation A5000. Boite Postale n°11 92235 Gennevillier Cedex.
93 MICROTEL CLUB GAGNY, 21 av des Veveines. 93220 Gagny. Tel: 43.88.08.30
93 CLUB FRANCE MICRO, BP 55 93390 Clichy S/bois Cedex

BELGIQUE

1160 Club Européen Amiga, M.J.A - 1979-1981 chausée de wavre. 1160 Bruxelles 1000 BRUXELLES . TEL: 322/673 74 05
4460 Le MY AMIGA CLUB de Liège, Boite Postale 35, 4460 grace-hollogne
7500 CLUB P.A.C.T. BP94, 7500 Tournai
7120 GCCL-MICRO, club Amiga en Hainault. Siège central et section de Vellereille 064-33.79.46, section de Manage 064-45.83.18, section de Mons 065-34.89.27

QUEBEC

Club Amiga Montréal (CAM) 3501, Côte Ste-Catherine #212 Montréal, Québec H3T 1Z8

SUISSE

1000 Amiga Mutitask Force, Siège central et sections de Lausanne, Vevey, Yverdon, CP 297 Bergières, 1000 Lausanne 22, Section de Monthey, CP 1185, 1870 Monthey 2
1000 Amiga First, Case Postale 234, CH-1000 Lausanne 22
1205 Interntional Commodore Club Genève, c/0 MichelMatthey 8 rue Hoffman, 1202 Geneve
1214 Club Informatique du Lignon Section Amiga et PC. 022.797.44.64, 1214 GENEVE
1223 GoniSoft CP 309 1223 Bernex, serveur multilignes 022-757-6587
2882 Amiga-Club Suisse Romande, CP 83, 2882 St-Ursanne

AmigaNews - abonnements et anciens numéros

Abonnement de 11 numéros...........290F
Pour l'étranger (tous pays).........................345F (Avion 480F)
Bulletin d'abonnement ci-dessous, mais si vous ne voulez pas découper votre ***AmigaNews*** envoyez-nous votre demande sur papier libre. Les numéros précédents sont disponibles aux prix suivants (variable selon la quantité commandée):
1-10 numéros, 15F par numéro; 11-20 numéros, 14F par numéro; 21-30 numéros, 13F par numéro; 31 numéros et plus 12F par numéro. (Ajouter frais de p**ort de 10F, quel que soit le nombre ou destination des journaux commandés**)

Oui, je m'abonne pour 11 numéros à partir du **numéro........**
(delai d'enregistrement environ 3 semaines. Votre abonnement peut commencer à partir de n'importe quel numéro,)
Nom..Prenom..
Adresse..
....
Bon à découper et à adresser avec votre règlement au nom d'A-News
à : **A-News Diffusion, 12 Rue Barrière, 31200 Toulouse**
Le numéro du dernier journal qui sera envoyé est imprimé sur l'étiquette d'envoi.

PAIEMENT PAR CARTE BANCAIRE

En France ou à l'étranger vous pouvez payer par carte bancaire (carte VISA ou autre carte portant les initiales CB) en inscrivant les détails de votre carte dans les cases ci-dessous. Vous pouvez aussi vous abonner avec votre carte bleue en téléphonant au 61.47.25.67

No: | | | | | | | | | | | | | | | | |

Date d'expiration | | | | |

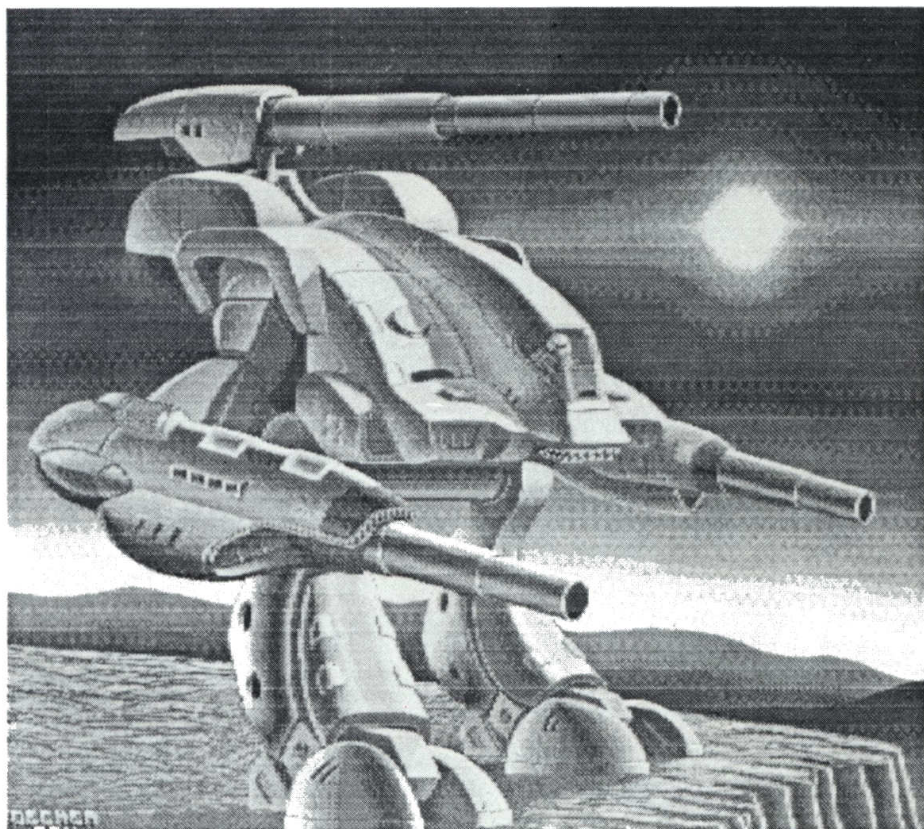
Date................................. **Signature.............................**

DOMAINE PUBLIC!

Amiga DP

Edito

Au moment où vous lirez ces lignes, soit vous ferez partie des privilégiés présents lors du salon Amiga'93 qui ont pu se procurer sur le stand AmigaNews le numéro de novembre en avant- première, soit vous nous lisez quelques jours plus tard.
Fred Fish n'a pas diffusé ses disquettes ce mois-ci. Ce n'est que partie remise, et nous pensons être en mesure de vous annoncer que le mois prochain vous devriez pourrez découvrir le contenu des Fish 911 à 9xx.



BattleMech, sur CAM #786 a. Auteur: Decher

DP MODE D'EMPLOI

Au fil des pages de la partie DP, vous allez repérer des logiciels qui vous intéressent. Pour vous les procurer, il suffit de contacter, par courrier de préférence, un distributeur ou une association de votre choix, dont les coordonnées figurent dans les publicités et sur la liste Associations. Dans un premier temps, vous pourrez leur demander un catalogue, sur disquette ou sur papier, des DP qu'ils distribuent en échange d'une petite participation aux frais. Ou bien, vous pouvez leur demander directement les logiciels désirés, s'ils annoncent leur disponibilité, en joignant à votre bon de commande, manuscrit ou autre, un chèque correspondant au nombre de disquettes demandées. Le prix des disquettes est généralement aux alentours de 15 francs. Ce prix couvre les frais de port, la duplication, et le support.

Notre cahier mensuel de
NEWS - TESTS
et les listings des dernières
CAM - FISH
DPAT

NEWS DP



France Festival Distribution

Serge Hammouche propose désormais des logiciels commerciaux. Deux logiciels remarquables sont disponibles: OctaMed Pro v5.0 et PC-Task v2.03

Interceptor

Le 'Journal des RTC' numéro 3 est disponible. Ce fanzine trimestriel répertorie désormais 160 serveurs minitel en RTC (huit chiffres). Il est disponible contre 15 francs en chèque chez *Interceptor, 13 av Jean Jaurès, 73000 Chambéry*

Megasorcery

Le groupe Megasorcery propose de vous créer des modules musicaux sur mesure, de tout style (de la techno à la musique classique) et de toutes tailles. Ces modules sont compatibles avec les principaux Trackers Amiga et sont faciles à intégrer dans vos démos ou autres créations multimédia. Pour tout renseignement: *Megasorcery, c/o Interceptor, 13 avenue Jean Jaurès, 73000 Chambéry*

Ozone

Sylvain Bail est en train de finir un nouveau magazine sur disquette: Ozone. Vous pouvez envoyer vos articles en français à l'adresse suivante: *(Sylvain Bail, 4 rue des Fresnes, 44730 Tharon Plage)*

Soriano Dompub

Sylvain Soriano vient de débuter une activité de vente par correspondance (cf publicité). Il propose des démos, des slides show, des utilitaires, des music disks, etc... Un catalogue vous sera expédié contre 5 francs en timbres *(Dom Pub, 14 rue Louis Delluc, 30900 Nîmes)*

Midnight Diffusion

L'association Midnight Diffusion a arrêté la diffusion de DP à la date du 15 août 93

Association

L'**AEIC** (Association Européenne Informatique et Communication) propose depuis peu une banque de données graphiques, sonores et de dessins animés sur Amiga *(cf adresse rubrique associations)*

CAM CAM CAM CAM

mode d'emploi

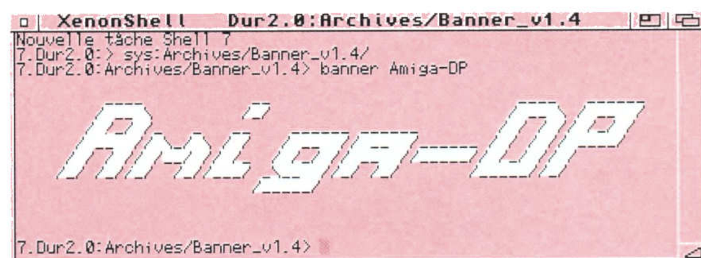
Vous venez de déballer votre Amiga 600 flambant neuf ou d'occasion (on en trouve à moins de 1000 F), vous avez repéré des programmes qui vous intéressent dans les descriptifs des CAM publiés dans les colonnes d'AmigaNews et vous avez reçu les disquettes désirées après les avoir commandées auprès d'une association DP qui les proposait. Mais vous n'arrivez pas à les utiliser!

Vous êtes resté bloqué devant des messages divers tels 'Archive auto-extractrice à exécuter dans le répertoire désiré' (CAM763a) qui s'affiche lorsqu'on double-clique sur l'icône workbench (message tellement long que l'on ne peut activer la case 'annuler' qu'avec les touches A(miga gauche)+B en utilisant une résolution de base) où 'Le volume CAM #xxx est protégé en écriture' (CAM787a).

L'astuce, qui devrait être expliquée sur chaque disquette CAM dans un petit fichier read_me, consiste à recopier le fichier .run que l'on désire décompacter (car les fichiers .run et .lha sont des fichiers compactés) vers un device (DF0: par exemple) où il y a de la place (une disquette vierge préalablement formattée ou ram: ou disque dur ou etc...); puis, sous CLI ou Shell, de taper 'DF0:', de valider (touche envoi, retour chariot) puis de taper le nom du programme (xxxxx.run) puis de valider. A ce moment, le programme va se désarchiver sur la disquette et vous verrez défiler les noms des différents fichiers qui s'écriront au fur et à mesure sur la disquette. Vous pouvez aussi taper xxx.run -? pour avoir les informations concernant les fichiers archivés .run.

Flash

L'actualité DP de ce mois-ci est marquée par une grande activité du côté des CAMs (pas moins de 30 disquettes !) et un calme relatif dans la collection de Fred Fish. A ce sujet, signalons que Fred a décidé de porter sa collection DP sur CD-ROM, ce qui peut expliquer ce manque d'activité.



Banner CAM #798

Terminus v2.0 CAM #787

Nous commençons par un excellent émulateur de terminal. Terminus est en fait la nouvelle (et très attendue) version d'un des plus célèbres émulateur de terminal sur Amiga :JR-Comm. Cette nouvelle version a été entièrement retravaillée, pour fournir encore plus de souplesse et de convivialité, ainsi que pour tenir compte des nouveaux impératifs de développement (en matière d'ergonomie notamment) des systèmes 2.0 et 3.0. Tous les paramètres sont affichés sur des fenêtres bien organisées, et leur contrôle s'effectue entièrement à la souris. On peut ainsi contrôler les paramètres du port série, du modem, le mode de transfert (X/Y/Z-Modem, Kermit,etc.) et l'on peut même utiliser le "device" de son choix pour gérer le port série (par défaut, c'est le serial.device). Terminus est certainement l'émulateur de terminal le plus facile à utiliser. Sans avoir la complexité de Term, il n'en demeure pas moins un très bon produit! A signaler un très grand choix de paramètres pour les transferts et le port série, avec en particulier des options que l'on ne trouve pas sur la plupart des émulateurs, comme les 5 possibilités de parité (Even, Odd, Mark, Space, None) ou le réglage de la vitesse de transmission, de 110 à 115200 Bauds! La version démo fournie sur la CAM #787 est parfaitement opérationnelle, et seule une fenêtre apparaissant régulièrement vous rappellera qu'il ne faut pas oublier de se procurer la version enregistrée.

Rsys v1.21 CAM #788

Pour les amateurs d'utilitaires "système", tel X-Oper ou ARTM, voici la version 1.21 de Rsys. Cet utilitaire est à ce jour ce qui se fait de plus complet dans le genre. La liste de ses fonctions est trop longue pour être détaillée ici, mais citons rapidement : la possibilité de lister toutes les tâches, les process, les librairies, les ports, les ressources, les devices, les interruptions, les écrans, les fenêtres, la mémoire (listing complet et détail de la fragmentation) etc. Pour toutes ces listes, en sélectionant un élément, on obtient des informations complémentaires. Par exemple, la taille, les drapeaux, les menus et autres infos d'un écran ou d'une fenêtre, ou encore un détail complet sur l'état d'un process. On peut également lister les vecteurs du système, les programmes résidents ou les sémaphores. On peut aussi lister les vecteurs d'une librairie et voir le nombre de fonctions "patchées". On peut même voir un listing des variables d'environnement (ainsi que leur valeur), un listing de tous les gadgets gérés actuellement par Intuition, ou, pourquoi pas, la liste d'attente des process voulant accéder au Blitter ! C'est absolument phénoménal tout ce qu'on peut faire avec Rsys. On peut par exemple demander un listing de toute l'arborescence d'un volume ou d'une assignation, on peut stopper un process, ou lui envoyer un signal. On peut fermer un écran ou une fenêtre, effacer des "locks" ou enlever une interruption. Bref, Rsys est l'utilitaire système ULTIME. Sa manipulation n'est pas toujours sans danger, mais l'auteur a eu la bonne idée de prévenir l'utilisateur chaque fois que celui-ci se livre à une action qui peut être dangereuse pour le système. Rsys est à conseiller à tous les amigaïstes qui veulent en savoir un peu plus sur le fonctionnement interne de leur machine. La version démo, disponible

DP Flash

sur la CAM #788 est parfaitement opérationnelle.

All CAM #787

Autre utilitaire très intéressant, surtout pour les gens qui détestent taper au clavier, All (Archiving Intuition Interface) permet de travailler avec des fichiers d'archives en se servant exclusivement de la souris. Au départ, on configure All afin de lui indiquer quel archiveur utiliser pour tel ou tel type d'archive. All reconnait les archives au format LHA, LZH, ZOO, ARC, ARJ et ZIP. Pour chaque type, vous devez posséder l'archiveur correspondant (attention, aucun archiveur/désarchiveur n'est fourni avec All) et indiquer à All où il se trouve. Ensuite, vous n'avez plus qu'à sélectionner une archive avec un requester ASL, et déclencher une action, invoquant ainsi automatiquement l'archiveur voulu. Toutes les actions sont possibles, et elles varient avec le type de l'archive. En général, on peut lister ou extraire le contenu d'une archive, rajouter un fichier dans une archive, ou encore vérifier l'intégrité d'une archive. All est très agréable à utiliser, mais il n'apporte rien de nouveau, et ne saurait être utile à un utilisateur de DirectoryOpus ou de l'excellent BrowserII. Pour les autres, All est disponible dans sa version 1.38 (parfaitement opérationnelle) sur la CAM #787.

Banner CAM #798

C'est un petit utilitaire CLI fort sympathique, qui est inspiré du banner UNIX. Cette commande permet d'afficher une chaine de caractères sous forme de "bannière", c'est à dire très grossie. Si le banner UNIX reste assez sommaire (les chaines sont toujours affichées de la même manière) la version Amiga possède un grand nombre d'options. On peut ainsi choisir le type (normal, souligné, italique ...), la police, et la taille de l'affichage ainsi que la méthode utilisé pour le rendu. Les résultats obtenus sont souvent spectaculaires (voir figure) et Banner pourra être utilisé dans vos documents pour écrire un titre ou votre signature. Une petite commande simple, mais efficace !

DjpegGUI CAM #794

A l'heure où le format JPEG (Join Picture Expert Group) s'impose comme standard universel en matière de stockage d'images, il peut être utile de posséder un convertisseur capable de traiter ce format. Plusieurs existent déjà, ViewTek permet d'afficher une image JPEG en HAM ou HAM8, et un datatype JPEG a même fait son apparition tout récemment. Voici à présent DjpegGUI, sur la CAM #794, un utilitaire qui permet de convertir une image JPEG au format GIF, PPM ou Targa. Ce n'est donc pas un afficheur d'images, mais bien un convertisseur. L'avantage de DjpegGUI est qu'il est très facile à utiliser. Tout se contrôle avec la souris, et il n'y a que peu d'options. Les conversions sont parfaitement bien réalisées, mais on peut regretter que l'auteur se soit limités à ces trois formats d'images, d'autant plus qu'aucun de ces formats n'est vraiement très répandu sur Amiga. L'inconvénient principal de DjpegGUI, c'est sa consommation mémoire très importante, qui le rend inutilisable avec moins de 2 Mo. Bref, un utilitaire assez banal, réservé uniquement à ceux qui n'ont pas de convertisseur, car HAMLab le surpasse dans tous les domaines! A signaler que cette même disquette CAM contient également un utilitaire pour afficher des images JPEG sur écran HAM8 (AGA indispensable), images que l'on peut éventuellement installer en "BackDrop". Cet utilitaire s'appelle HAM8-JPEG et, comme son compère DjpegGUI, il ne fait pas preuve d'une grande vélocité.

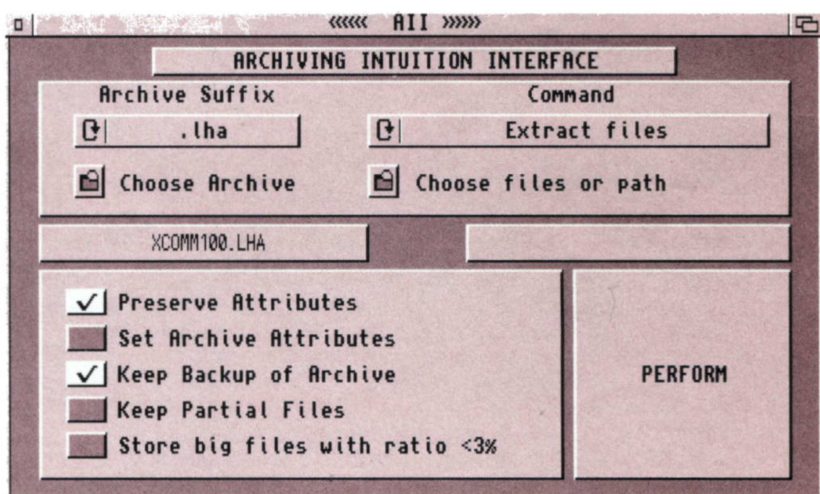
MKick CAM #788

Pour tous les possesseurs d'un vieux KickStart en ROM, désireux de consommer 512 Ko de RAM pour y installer un KickStart plus récent, je conseille vivement d'utiliser MKick, sur la CAM #788. C'est incontestablement le meilleur utilitaire du genre, et il surpasse sans problème SKick. Avec MKick, on peut utiliser n'importe quel KickStart et le placer n'importe où dans la mémoire (avec quelques restrictions, quand même!). MKick détourne certains vecteurs du système, afin que le KickStart survive en cas de RESET ou de GOUROU. MKick, à la manière de SKick, utilise des fichiers auxilliaires pour retrouver les adresses qui doivent être modifiées en fonction du nouvel emplacement mémoire du KickStart. Plusieurs de ces fichiers sont fournis, et l'on pourra ainsi, sans problème, utiliser un KickStart 3.0 sur un Amiga 500 équipé d'une extension mémoire, où qu'elle se trouve. Livré avec l'archive, la commande MakeKickDisk permet de fabriquer automatiquement une disquette de boot qui contient le programme MKick, un KickStart au choix, ainsi que son header. Ce qui est très intéressant, c'est que le KickStart n'est pas stocké sous forme de fichier, mais placé directement dans des blocs contigüs de la disquette, ce qui permet donc de la charger très rapidement, et qui assure une installation disquette rapide. Voila une très bonne idée !

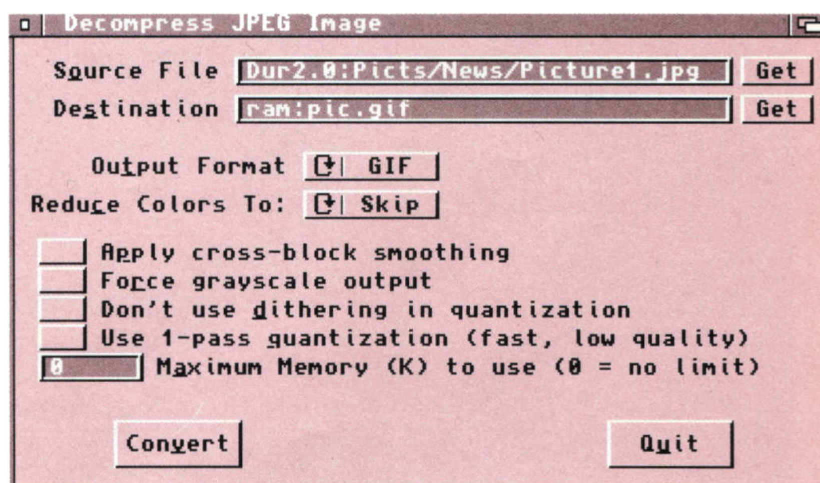
Mises à jour

La commande FInf, disponible sur la CAM #788 dans sa version 1.150. FInf (File Info) est un analyseur de fichiers. Il prend en paramètres un répertoire ou un fichier et l'examine pour vous en donner le type (IFF, Archive, etc.). Cette commande CLI est vraiment très pratique, et très simple à utiliser. Elle s'avère indispensable dans tout système Amiga. Son seul défaut c'est qu'on ne peut pas ajouter des types de fichiers, comme avec la "whatis.library". La deuxième mise à jour, c'est la version 1.15 de MainActor, disponible sur la CAM #794. J'ai déjà eu l'occasion de vous parler de ce logiciel, et de vous dire tout le bien que j'en pense! Cette nouvelle version corrige un petit bug et améliore la vitesse d'affichage.

Gilles Soulet
soulet@eis.enac.dgac.fr



All CAM #787



DjpegGui CAM #794

CAM

Le Club Amiga Montréal nous propose comme d'habitude un éventail varié de programmes avec de nouvelles versions et des programmes complètement nouveaux. Pour ceux qui ne le connaissent pas, il y a un joli jeu d'échecs sur la CAM 789b. Et pour les fans de déminage, ils trouveront pas moins de cinq versions de ce classique que l'on aime ou que l'on déteste...

CAM #787 a, b, c & d Telecommunication

a ,b & cTerm v3.4

Un programme giftware très complet de télécommunications écrit pour AmigaDOS 2.x (Kickstart 37.74 et WorkBench 37.33 ou +, Kickstart 37.175 et WorkBench 37.52 recommandés). Précédente version 3.2. Source C fourni. Author: Olaf Barthel

c - TWC III v1.01

Two Way Chat & Send vous permet d'utiliser l'option full duplex de votre modem. Dispose d'une GUI et requiert le KickStart 2.04 ou +. TWC III a été complètement réécrit et n'est plus compatible avec des versions inférieures à la 3. Freeware. Auteur: Lutz Vieweg

UCalc v0.9

UCalc est un utilitaire qui permet de calculer le nombre de taxes de bases téléphoniques d'une plage horaire d'un jour donné vers une ville donnée. Source en C fourni. Auteurs: C.Guillon & P.Rullier

ElCheapoFax rel930712

Envoyer et recevoir des fax en utilisant votre Amiga et un Fax modem approprié (classe 2). Précédente version 930630. Source en C fourni. Auteur: Olaf Seibert

d - All v1.38

Archiving Intuition Interface permet l'accès à beaucoup d'options des archiveurs LHA, Zoo, Arc, UnArj, et UnZip via le Workbench en cliquant à la souris. Fonctionne désormais aussi bien avec le Kickstart 2.xx qu'avec le 1.3. Auteur: Paul Mclaschlan

ASCII 2 Scp

Transforme un fichier texte normal en fichier script au format Terminus. Auteur: Don Lester

CD Lha v1.05

Une interface utilisateur pour LHA. Requiert LHA v1.38 ou +. Auteur: David Tiberio

DropBox v1.02

Une commodité AppIcon qui examine les noms des fichiers, les analyse et exécute automatiquement la commande appropriée suivant le type du fichier. Nécessite le système 2.04+. Auteur: Steve Anichini

Phonebill v1.10

Calcule le coût des communications téléphoniques de votre modem. Auteur: Raymond Penners

Terminus v2.0a

Terminus est le remplaçant de JR-Comm v1.02a. Cette archive représente deux ans de développement dont un an de tests par plus de 40 personnes. Auteur: Jack Radigan

UnARJ v1.0

Un désarchiveur du type LHA adapté de ARJ sous MS-DOS. Source fourni. Auteur: Robert K. Jung, porté par Diego Caravana

xemvt340 v4.52

Emulateur externe DEC VT-340. Source disponible auprès de l'auteur. Auteur: Ueli Kaufmann

CAM #788 a & b Utilitaires divers

a - Find v37.20

Find est une commande pour rechercher des fichiers. Auteur: Reinhard Lübke

FInf v1.150

Un gestionnaire de fichiers. Auteur: Peter Struijk

MKick v1.3

MKick remplace KickIT, ZKick et LKick pour utiliser sur des machines avec le Kickstart 1.2 ou 1.3 en RAM. Permet de charger la ROM 2.04 en RAM pour utiliser les programmes qui ne tournent que sous cette version du KickStart. Auteur: Martin Mares

Noisome v1.0

Une commodité pour jouer un son à la place du beep standard. Auteur: David Larsson

QDisk v1.1

Un programme pour Workbench 2.x ou + qui affiche l'espace utilisé par vos devices. Auteur: Norman Baccari

AUSH v3.15

AUSH (Amiga Ultimate SHell) est un interpréteur de commande. C'est une alternative possible au shell Commodore. Auteur: Denis Gounelle

SuperDuper v3.0

Un copieur/formateur de disquettes rapide. Auteur: Sebastiano Vigna

Rsys v1.2

Utilitaire système du style ARTM, TaskX ou Xoper. Source fourni. La documentation est en allemand seulement, mais le menu du programme est en anglais. Auteur: Rolf Boehme

b - ACalc v1.10

ACalc est une calculatrice fonctionnant en mode virgule flottante et en mode basé (décimal ou hexadécimal). Auteur: Denis Gounelle

Action v1.0

Un programme pour lancer d'autres programmes dépendants des types de fichiers. Auteur: Michael Suelmann

AlertPatch v2.17

AlertPatch affiche des informations à partir de la librairie exec. Auteur: David Swasbrook

Assign Manager v1.00

AssignManager vous permet de faire simplement des assignations dans la User-Startup. Auteur: Matt Francis

AssignPrefs v1.02

AssignPrefs crée un fichier qui regroupe toutes vos assignations. Il dispose d'une GUI. Auteurs: Hans-Jörg Frieden & Thomas Frieden

AutoCLI v2.53

Une alternative à PopCLI qui fonctionne sous WorkBench 2.0 et qui est complètement compatible avec l'A3000 et les cartes accélératrices. Auteur: Nic Wilson

BackUP v3.88

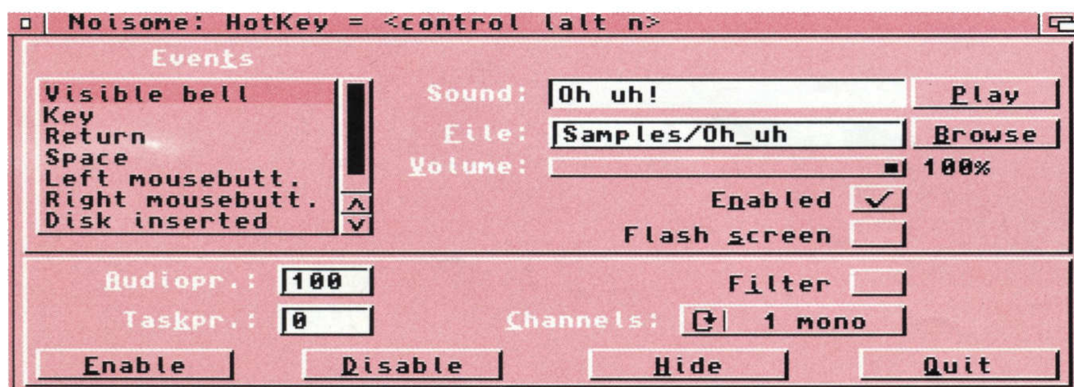
Un programme de sauvegarde du disque dur muni d'une interface Intuition. Il utilise la lh.library V1 (fournie) pour la compression des données. Nécessite le Workbench 2.0 et 1Mo. Auteur: Felix R. Jeske

DiskMate v4.3

Un utilitaire pour disquettes avec copieur multi-drives (pour disquette DOS ou NON-DOS), formateur, effaceur, installateur et testeur (checker). Auteur: Malcolm Harvey

QuickTrans v1.00

La QuickTrans.library regroupe l'ensemble des 17 fonctions de la mathtrans. library de Commodore et de la mathieeesingtrans.library. Auteur: Martin F. Combs



Noisome v1.0 (CAM#788)

Set040 v2.34
Un programme pour repositionner Kickstart V2.04 ou supérieur depuis la ROM vers la RAM 32 Bit d'un Amiga équipé d'un microprocesseur 68040, qui utilise le MMU, avec des paramètres optionnels pour une plus grande compatibilité entre les différentes cartes 68040 et une option pour empêcher les lecteurs de cliquer. Il peut également charger un Kickstart différent de celui qui se trouve déjà en ROM, afficher des informations sur les registres et modes du 68040 et manipuler les caches. Version 2.34 avec de nouvelles caractéristiques et des corrections d'erreurs. Source en Assembleur fourni. Auteur: Nic Wilson

SwitchWindow v0.85
Remplace la commodité IHelp de Commodore. Freeware. Source disponible auprès de l'auteur. Auteur: Roland Mainz

SysInfo v3.22
Une nouvelle version de ce classique qui mesure les performances de votre machine. Auteur: Nic Wilson

TaskExchange v37.1
Un gestionnaire de tâches avec une GUI. Source fourni. Auteur: Michael D. Bayne

Throw =Mouse v0.70
Une alternative à l'utilisation de la souris, à base de scripts et tooltypes. Pour système 2.04 ou +. Freeware. Source disponible auprès de l'auteur. Auteur: Roland Mainz

TrackEd v1.24
Un éditeur de secteurs. Requiert l'OS2.0 ou +. Source fourni. Auteur: Camiel Rouweler

TrashMaster v1.6
C'est une trashcan qui efface réellement les icônes tombées dedans. Auteurs: Aric R. Caley et Greywire designs

CAM #789 a & b
Jeux

a - XAtoms
XAtoms est un jeu de logique pour deux joueurs. L'objectif est de détruire les atomes ennemis et de sauver les vôtres. Auteur: Misoftware computing

Zerberk v1.3
Un jeu d'arcade comme Berzerk. Il est multitâche et supporte jusqu'à 4 joueurs. Auteur: Matthias Bock

Sol
Un jeu de type solitaire assez intéressant. Source en assembleur fourni. Auteur: David Ashley

Solit v1.06
Un jeu de cartes de type solitaire, mais pas de type Klondike, pour l'Amiga sous Workbench 2.x. Shareware. Auteur: Felix R. Jeske

Shuffle v1.1
Un puzzle qui utilise l'image de votre Workbench au moment où vous lancez le jeu. Auteur: Karlheinz Klingbeil

IntuiMines v1.0
Encore un autre jeu où il est question de repérer des mines sur un champ. Source fourni. Auteur: Jørgen Kirksæther

Jmines v1.0
Jmines est encore une autre version du jeu Minesweeper. Auteur: James Blake.

Mines v2.0
Un jeu de déminage multitâche. Auteurs: Teemu Sipila et Marko Malmberg

MineSweeper v2.1
Un champ de mines s'affiche. Pour gagner, vous devez découvrir les parties du terrain non minées. Auteur: John Matthews

Montana V1.0e
Un jeu de cartes... requiert le Workbench 2.0 ou +. Auteur: Mika Saastmoinen

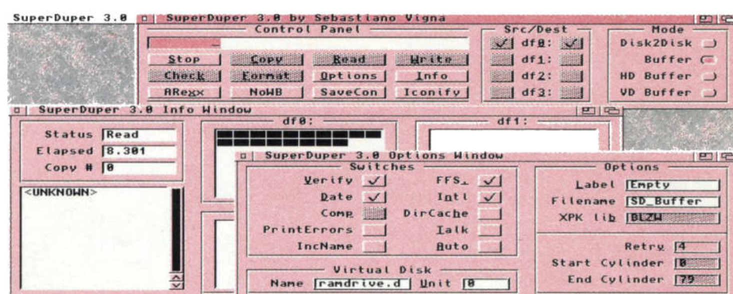
AlertPicture
Affiche une image IFF dans l'alerte système du GURU. Source fourni. Auteur: Tim Ferguson

Artillerus v2.01u
Un excellent jeu qui permet de 1 à 8 joueurs de s'envoyer des projectiles variés en calculant l'angle et la force de tir. Auteur: Michael Boeh

ArmyMiner v1.4
Une version d'un jeu de type "XMines" qui intègre le meilleur des précédentes versions. Il peut être configuré et dispose d'une option 'Pause' très utile, d'effets sonores, d'une table des meilleurs scores et d'une très jolie interface. Il fonctionne sous Kickstart 1.3 et 2.0 en NTSC ou PAL. Version 1.4, une mise à jour de la version 1.3 avec des corrections d'erreurs. Auteur: Alain Laferriere

b - ARoach v1.1
Affiche des cafards qui rampent partout sur l'écran jusqu'à ce qu'ils puissent aller se cacher sous une fenêtre. Requiert l'AmigaDOS 2. Source fourni. Auteur: Stefan Winterstein

Gammon v1.3
Une version informatique du jeu BackGammon pour un ou plusieurs joueurs. Auteur: Marc Fischlin



Robouldix
Démo jouable d'un jeu basé sur BoulderDash. Les graphiques sont en 32 couleurs et il s'adapte automatiquement à l'affichage PAL ou NTSC. On trouve plus de 500 objets dans la version enregistrée et environ 40 dans cette version. Requiert 1 Mo de Ram. Auteurs: S Svante Berglund, Patrik Grip-Jansson

UChess v2.31
Un superbe jeu d'échecs. A besoin de l'OS2.04 ou + et 4Mo de RAM. La version spéciale 'L' pour 68040 nécessite 10 Mo de RAM au minimum! Complètement multi-tâches, il détecte et supporte le mode AGA 640 x 480 x 256 couleurs. Nécessite au minimum un 68EC020. Auteur: FSF, version Amiga par Robert Uzun

CAM #790 a, b & c
Utilitaires de programmation

a - MUI v1.0
MUI est un système orienté objet pour créer et entretenir les interfaces graphiques. MUI rend la vie plus facile aux programmeurs et leur fait gagner beaucoup de temps. MUI intéresse à la fois les utilisateurs et les programmeurs. Auteur: Stefan Stuntz

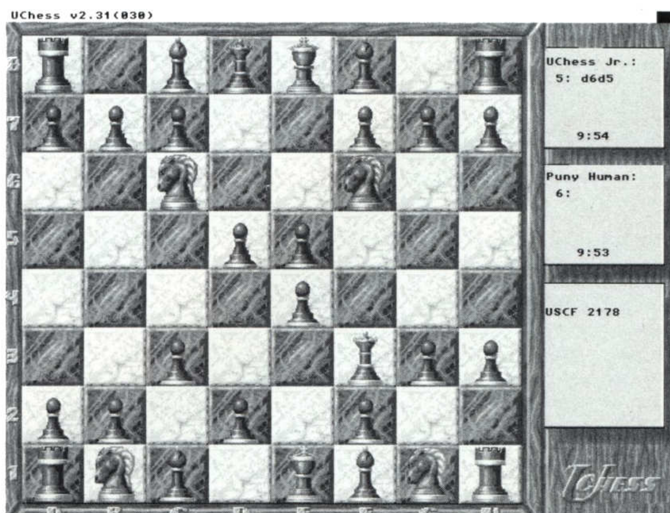
ADis v1.2
Un désassembleur. Auteur: Martin Apel

DrChip
Quatre utilitaires pour programmeurs en C: ccb, flist, hdrtag et toproto. Freeware. Auteur: Dr Charles E. Campbell, Jr.

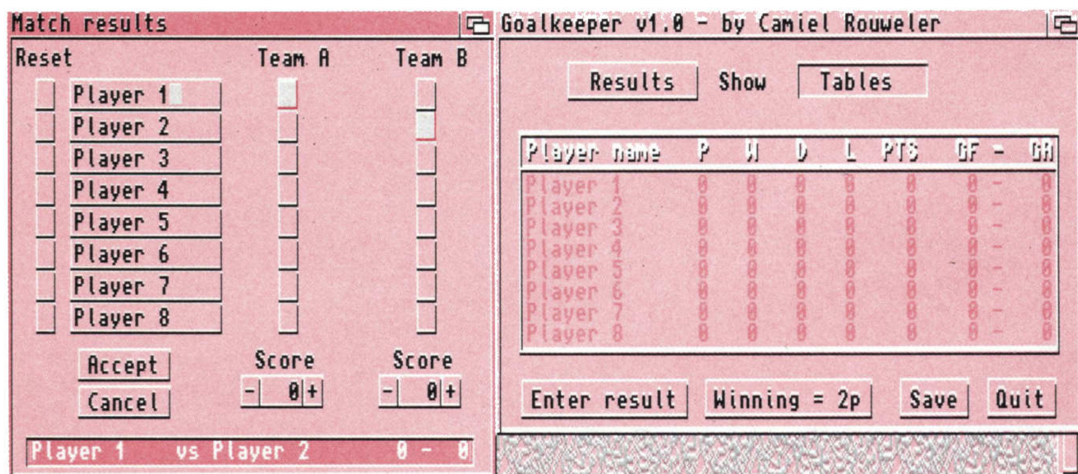
b - NewIFF v37.10 & 39.8
C'est la version 37.10 & 39.1 du nouveau module de code IFF et exemples pour utiliser la Release 2 de "iffparse.library". Ce code est encore compatible avec le système 1.3 (la version 37.8 ne l'est pas). Il est conçu pour remplacer le module de code IFF 1985 EA et offre des améliorations majeures comme le support de modes d'affichages arbitraires et overscan (2.0), le chargement et la sauvegarde du clipboard, des sous-routines simplifiées pour afficher, sauver et imprimer les formats ILBM etc. Maintenant, le lecteur 8SVX fonctionne. Présenté par: Carolyn Scheppner

ReqTools v2.1e
Une librairie runtime qui vous permet de concevoir vos requesters plus rapidement et plus facilement. Développée dans le style guideline CBM de telle sorte que vos requesters aient le look AmigaDOS 2.0. Version 2.1e, avec des corrections d'erreurs et de nouvelles fonctions depuis la parution 2.0d. Une démo source est incluse. Auteur: Nico Francois

c - EzLib II
EzLib est une librairie de fonctions 'link-time' (de 14 Ko seulement) pour accéder facilement à un bon nombre de caractéristiques Intuition. Il y a des appels pour créer/gérer les 'font-sensitive, raised-button, boolean gadgets", des écrans, fe-



UChess v2.31(CAM #789)



GoalKeeper v1.0 (CAM #792)

nêtres et beaucoup d'autres routines pour les gadgets. Il y a aussi d'autres fonctions utiles qui gèrent des choses comme l'ouverture de 'disk fonts' avec seulement un appel. EzLib rend la programmation Intuition bien plus facile. Il est livré avec une grosse documentation et de nombreux exemples. Source fourni. Auteur: Dominic Giampaolo

Gadget v1.0

Une librairie runtime standard pour la création et la manipulation de gadgets. Source fourni. Auteur: Steffen Gutmann

GadOutline v2.0

Gadoutline.library est conçue pour décrire le fonctionnement général de votre GUI et permettre de créer et gérer tous les gadgets. De plus, elle suit l'état de tous les gadgets pour supporter le changement de taille automatique, la fermeture et l'ouverture des fenêtres, les 'hotkey' automatiques et la possibilité d'utiliser à la fois les gadgets GadTools et BOOPSI d'une façon transparente sans écrire une seule ligne de programme. Auteur: Dianne Hackborn

IFF Library v23.2

L'Iff.Library est une librairie facile à utiliser qui offre beaucoup de puissantes routines utilisables avec les fichiers IFF et spécialement les fichiers ILBM (images), fichiers ANIM (animations) et fichiers 8SVX (sons digitalisés). Elle est complètement écrite en Assembleur et ne fait que 3.2 Ko. La routine de décompression n'a jamais été aussi rapide. Auteur: Christian A. Weber

ISAM v1.02

Il s'agit de la librairie ISAM Server/Linker. Elle offre un moyen facile pour enregistrer et récupérer des informations d'une base de données. Cette librairie est conçue pour des utilisateurs multiples. Les données peuvent posséder une ou plusieurs clés de types différents, triées dans les deux sens, unique ou non et d'une taille de 499 octets maximum. Possibilité de bloquer l'accès à un fichier ou à un enregistrement. L'ensemble est de taille raisonnable (serveur 49 Ko, librairie résidente 8 Ko). Pour AmigaDOS V1.2 ou supérieur. Version 1.02 avec des exemples et sources. Auteur: Scott C. Jacobs

SegTextMaster v1.0

Un petit outil pour les programmeurs qui ont besoin d'une grande quantité de textes dans leurs programmes (comme les jeux d'aventure). Une technique permet de rendre le temps d'assemblage du programme très court et de réduire sa taille de façon conséquente. Requiert l'AmigaDOS 1.2 ou supérieur. Version 1.0. Un extrait de la source pour application est fourni. Auteur: Titus v. Kraft

CAM #791 a & b

Utilitaires domestiques

a - Recall v1.4

Un programme de type mémento. Source fourni. Auteur: Ketil Hunn

StickIt v1.02

Ce programme imite les Post-It papier et affiche de petites fenêtres à chaque fois que vous rebootez. Source fourni. Auteur: Andy Dean

The Home Accountant v1.00

Ce programme est conçu pour vous aider à gérer plusieurs comptes personnels. Auteur: Vincent Platt

FHSpread v1.71

Un tableur qui s'adapte à la résolution de votre écran. Peut fonctionner sur tous les Amiga avec au moins 1Mo. Auteur: Frank Hartog

AmigaBase v1.31

Une base de données hiérarchisée programmable qui fonctionne sous OS 1.3 et 2.0. Elle dispose d'une interface Intuition complète. Quelques exemples sont inclus. Auteur: Steffen Gutmann

Amiga Family Tree v1.2

Une base de données généalogique. Auteur: Andrew M Hounsell

b - Adressen v1.75

Une base de données conçue pour gérer les adresses. La documentation est en allemand, mais une version du programme est en anglais. Auteur: Rüdiger Dreier

BondManager v1.0

B-MAN est un programme facile à utiliser qui permet de faire un inventaire de vos biens personnels. Il dispose d'une GUI. Auteur: Jim Bryan

Budget93 v10.0

Un logiciel de gestion de budget personnel très complet. Il gère les chèques, les cartes de crédit... distribue automatiquement les dépenses par catégorie dans les comptes, effectue les reports chaque mois etc. Shareware. Auteur: Ernie Nelson

DFA v1.23

Un annuaire informatique. Auteur: Dirk Federlein

GoalKeeper v1.0

Logiciel de gestion de tournois de football. Source fourni. Auteur: Camiel Rouweler

nventory Manager v2.0

I-MAN est un programme simple à utiliser qui permet de faire un inventaire de vos biens personnels. Il dispose d'une interface utilisateur et des équivalents claviers sont présents. Auteur: Jim Bryan

NFL Stats v1.0

Ce programme permet d'entrer les scores issus de différents matchs de Football. Avec les résultats, le programme sera en mesure de faire des statistiques et des prédictions de scores sur les différentes rencontres à venir. Auteur: Peter J. Binkley

X10Commander v1.0

Cet utilitaire intéresse uniquement les possesseurs de la carte de contrôle X10(R) CP290 HOME CONTROL INTERFACE. Il permet de programmer les 128 évènements ou d'envoyer des commandes directes pour contrôler les lumières, etc... Auteur: Gregory MacKay

CAM #792 a, b & c

Objets Imagine

a - Hi-Rise

Un gratte-ciel pour Imagine avec beaucoup de détails

Human

A l'origine au format Autocad DXF, cet objet qui représente un Humanoid a été converti au format de fichier 3D Studio 3DS pour être ensuite converti en modèle au format Imagine grâce à Interchange Plus. La qualité est encore correcte. - Midgard Graphics

1702D-IM

L'USS Enterprise 1701D. Cet objet fait maintenant 1,42Mo. Nécessite 8,4Mo de RAM. Auteur: Carmen Rizzolo

Corridor

C'est un objet simple au format Imagine qui représente un long couloir droit. Auteur: Midgard Graphics

b - CAD 3D Objects

Une petite collection de modèles 3D du Domaine Public en provenance du monde Atari. Ils étaient à l'origine au format CAD 3D 3D2 et ont été convertis avec 'Syndesis Interchange Plus' sur l'Amiga. Les modèles sont : Bskcourt, Invsbike, Mega, Piano, P 38, Town sqr. Auteur: Peter Greci, Midgard Graphics

Stingray

Objet Imagine qui représente un vaisseau de combat spatial de couleur légèrement violette. Seulement 150 Ko. Une image iff 24 bits donne un exemple de rendu. Auteur: Carmen Rizzolo

Gears

Deux objets simples au format Imagine : Gear1.IMG et Gear2.IMG

c - Ferrari

Cet objet pour Imagine 2.0 représente une Ferrari F181 de Grand Prix. Il a été modelé avec Sculp 3DXL et Imagine 2.0. Il est prêt pour le rendu

ParkBench

Un fichier objet simple au format Image

PatioTable

Une scène représente une table et des chaises avec une batte de Base-ball et sa balle. Converti du format CAD 3D 3D2 en modèle Imagine avec Inter-

change Plus de Syndesis. Midgard Graphics

Room
Ce joli modèle pour Imagine représente l'intérieur d'une pièce. Converti du format CAD 3D 3D2 grâce à Interchange Plus

ViewPoint 2 Imagine
5 nouveaux objets en provenance de ViewPoint et au format Imagine : 57chevy, Babem, Sandal, Shark, Surfbord



#793 a, b & c
Langages

a & b - Lout v2.05
C'est un port Amiga du package de formatage de documents 'Basser Lout'. Les fonctions de Lout sont similaires à celles de LaTeX, mais il est très différent à tel point qu'une comparaison avec LaTeX ne voudrait rien dire. Lout est un langage de description de documents. Vous utilisez un éditeur de textes pour créer le fichier qui inclut tous les textes des documents aussi bien que les directives pour le système. Lout traite alors ce fichier et produit un fichier PostScript imprimable à la sortie. Source fourni. Auteur: Jeffrey H. Kingston, Ported by dylan@cs.washington.edu

a - F2C v93-04-28
Un programme qui convertit le Fortran 77 en C. Source fourni. Auteurs: S. I. Feldman et P. J. Weinberger. Port par Christian Stieber

c - DviHp v1.0
Un pilote d'imprimante HP LaserJet et compatibles. Il traduit les fichiers DVI, généralement générés par TeX, en un code compréhensible par HP-LJ (PCL - Printer control language). DviHp supporte le 'downloading fonts' et produit une sortie extrêmement rapide. Il vous permet d'inclure des fichiers IFF ILBM dans vos documents. Auteur: Ales Pecnik

Ghostscript v2.6.1
Ghostscript regroupe un ensemble de logiciels. Contient un interpréteur pour le langage PostScript (TM) et un échantillon de procédures C (la librairie Ghostscript) pour les opérations graphiques du langage PostScript. Requiert un 68020 (ou +), un copro 68881 (ou +), le Kickstart 2.04 (ou +), 4,6 Mo d'espace libre sur le disque dur, et au minimum 1 Mo de mémoire chip. Source fourni. Auteur: Aladdin Enterprises. Porté par Olaf Barthel

PsGrind
Grind est un utilitaire classique qui reformate les codes sources pour leur donner un aspect agréable. Il peut faire des choses attrayantes comme la mise en italique des commentaires, le graissage des mots clefs, etc. Porté par Dylan McNamee

ShowDVI v0.99
Un script shell standard qui fait appel à DVItty pour traduire les fichiers .dvi en fichiers ASCII qui peuvent être affichés grâce à n'importe quel afficheur ASCII de votre choix. Auteur: Uwe Röhm

TeXPrt v2.0
Un 'front-end' pour les pilotes d'imprimantes DVI avec une GUI. Il est hautement configurable et peut être utilisé avec divers pilotes d'imprimantes. Les fichiers de configuration pour le DVIPrint de Georg Hessmann (PasTeX), le DVILJP (AmigaTeX) et le DVILJ2P de Gustaf Neumann sont inclus. TeXPrt a un port ARexx et interprète 18 commandes ARexx. TeXPrt se lance sur une AppWindow et supporte une AppIcon (optionnel) pour la sélection des fichiers DVI. Nécessite au moins le Kickstart 2.04. Freeware. Source en C fourni. Auteur: Richard A. Bödi.

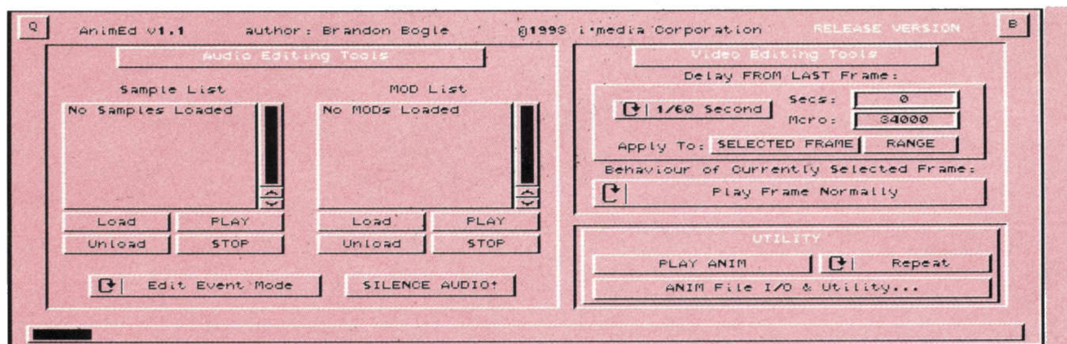


#794 a & b
Utilités Graphiques

a - AfterTitles v1.0
Ce programme déplace une image iff large sur l'écran. Utile pour créer un générique vidéo ou d'autres effets appropriés. Version 1.0. Auteur: Jakob Gårdsted

AnimEd v1.1
AnimED permet de convertir et éditer des animations pour synchroniser le son avec l'image, définir les actions de l'utilisateur, éditer le timing pour chaque frame. Peut lire et convertir les animations ANIM5 et ANIM7, précharger les animations et les jouer dans une fenêtre positionnable. Le player librement distribuable est inclus. AnimED dispose d'une jolie interface Intuition. Auteur: Brandon Bogle

JACOsub v1.5
Un player de scripts avec timer pour produire des titrages vidéo de qualité professionnelle. Faire facilement des scripts de titres avec différentes polices de caractères, des soulignements, etc... configurer la position des caractères, le style, les marges, les couleurs, etc... Il offre la possibilité d'afficher des images au format IFF avec des titres et de faire d'autres effets... Version 1.5. Shareware. Auteur: Alex Matulich, Unicorn Research Corporation.



AnimEd v11 (CAM #794)

MainActor v1.15

Un package qui contient des modules pour différents formats d'animations et d'images. Vous pouvez créer, éditer, jouer des animations de n'importe quelle taille. Un port Arexx est intégré. Cette version non enregistrée a des accès restreints aux sauvegardes. Auteur: Markus Moenig

Mandelmania v4.1

Un programme rapide pour calculer et générer des images fractales en utilisant les méthodes Mandelbrot et Julia. Il peut créer des animations automatiquement via un fichier script ARexx 2,5 fois plus rapidement que MandFXP. Il nécessite le Workbench 2.1 (V38+ de la librairie asl.library). Il dispose d'une aide en ligne qui utilise l'Amigaguide.library. Il supporte tous les modes graphiques de l'Amiga ainsi que le mode AGA.... etc... etc... Auteur: Markus Zehnder

MegaView v1.03

Un programme de type MultiView à utiliser avec le Workbench 2.0. Il utilise la whatis.library (incluse) pour reconnaître le type des fichiers afin d'appeler automatiquement le programme d'affichage spécifique. MegaView s'utilise depuis le Shell, le Workbench ou à partir d'une icône projet en tant qu'outil par défaut, comme une AppIcon ou comme un 'AppMenuItem'. Domaine Public. Source fourni. Auteurs: Hans-Jörg et Thomas Frieden, Whatis.library par Sylvain Rougier et Pierre Carette

b - BigAnim v3.3

BigAnim est un joueur d'animations appelé ainsi car il est capable d'afficher des animations trop larges pour être chargées directement en mémoire. Auteur: Christer Sundin

djpegGUI v37.1

Une interface Intuition pour le programme de décompression JPEG "djped" de l'Independent JPEG Group. Auteur: Geoff Seeley

ham8-jpeg v1.1

Deux afficheurs JPEG pour les Amiga équipés de l'AGA (A1200, A4000) appelés AI-J & AI-backdrop. Sources fournis. Auteur: Michael Saunby

HPCDtoPPM v0.5pl1

C'est la version v0.5pl1 (Patchniveau 1) du décodeur PhotoCD hpcdtoppm. Il produit une sortie au format portable Pixmap (ppm) et Postscript. Source fourni. Auteur: Hadmut Danisch. Port Amiga par : Ingo Wilken

Pyramid v2.0

Un programme qui crée des pyramides sous le raytracer POV. Il permet à l'utilisateur de paramètrer la taille, la texture, le nombre de stages, etc... Versions française et anglaise avec deux exemples d'images. Auteur: Nicolas Mougel

Riff v1.1

Un petit afficheur iff écrit en module-2, M2amiga. Source fourni. Auteur: Marcel Timmermans

S-Anim5 v1.1

Transforme les animations Anim5 (DPaint, Videoscape, P-Animate etc..) en fichiers compressés auto-affichables (c'est à dire qu'il n'est plus nécessaire d'utiliser un player). Les fichiers obtenus peuvent être lancés depuis le CLI ou depuis le Workbench. Tout comme S-Text et S-Pic ce programme résoud tous les problèmes de décompression et d'affichage et économise beaucoup de place. Freeware. Auteur: Chas A. Wyndham

S-Pic v1.2

Transforme toutes les images au format IFF ILBM en fichiers compressés auto- affichables. Freeware. Auteur: Chas. A. Wyndham

TimeCalc v1.0

Un calculateur de timecodes EBU et SMPTE. Auteur: Paul Huxham

ViewTek v1.05

Un excellent visualisateur d'images qui permet d'afficher la quasi-totalité des fichiers au format ILBM (24-bits compris), GIF, JFIF, JPEG, HAM-8 et les animations au format Op-5. Supporte aussi les images SHAM, CTBL et PCHG. Il détecte automatiquement les modes ECS/AGA. Une version écrite spécialement pour la carte GVP-Vision 24 est fournie. Auteur: Thomas Krehbiel

WindowBlender v39.28

Un programme pour Amiga 1200 et 4000 qui ouvre une fenêtre qui se remplit de dessins générés grâce à des équations de type Mandelbrot/Julia ou autres. Il est aussi possible de faire un cycle des couleurs. Requiert le Workbench 3.0. Auteur: Fred Mitchell

CAM #795 a & b

Fontes Adobe Type 1

Une collection de polices de caractères au format Adobe Type 1 : Il s'agit de ButnerBold de Jim Pearson, ClassifiedDingbats 2 de Bruce Shanker, Courrier par IBM, EclecticOne de Brian Sooy, Font For Free de Amy Rothstein, Generation v4 de Prografx, Headline (Borders1, Borders2, Frozen, SnoCone) de Lion Kuntz, Jugend + Ogham + Publius + Ravenna + Theodoric de Ragnarok, PopticsOne + Samson & Delilah de Patricia Lillie, Rog's Hand de Roger L. Pyles, SezameCaps v2.0 de Raj Singh, SavesAndSales de Pat Snyder, Sinaiticus de A. K. M. Adam, Tengwar-Gandalf de Michael S. Elliott et enfin Washout et WoolyBully de RTIdeas

CAM #796 a & b

Audio & MIDI

a - DigitalAesthetics v2.0

"Digital Aesthetics". Un programme qui vous pourvoie d'un environnement sonore apaisant pendant que vous travaillez et ce d'une façon similaire aux CD ou K7 qui proposent des pluies d'orage, l'océan, le vent, les rivières, etc... Les sons se trouvent dans des modules appelés "EMods". Avec DA, vous pouvez contrôler différents aspects de ces modules, les attacher ensemble dans une liste pour les enchaîner, etc... Deux petits EMods sont proposés et d'autres vous seront fournis quand vous achèterez la version enregistrée chez l'auteur. Requiert l'OS2.x. Auteur: Greg Grove

DXEditor v0.93

Un éditeur pour le synthétiseur YAMAHA DX7II. Binaire seul. Auteur: Jürgen Zimmermann

Midiplay v1.1

Un programme qui peut jouer les fichiers au format Midi 0 et 1 (le format 2 n'a pas été testé). Il peut aussi imprimer leur contenu. Le Tempo peut être changé, les canaux Midi mutés ou joués en solo, les événements Midi peuvent être transposés, les fichiers au format 1 peuvent être joués comme des fichiers au format 0. Auteur: Janne Syväniemi

MidiWatcher v1.1

MidiWatcher s'adresse aux personnes qui ont un clavier Midi. Il nécessite la midi.library V2 ou supérieur par Bill Barton (non incluse). Il fonctionne sur toutes les versions du système Amiga. Auteur: Ed Mackey

MPM v1.19

Version de démonstration de "Midi Performance Manager". C'est un utilitaire pour gérer un synthétiseur hétérogène et un équipement MIDI. Il est capable de recevoir et d'envoyer des fichiers Midi. Il y a plusieurs éditeurs dans MPM pour gérer cela. Il offre en plus un moniteur Midi pour analyser l'arrivée des données Midi, un contrôleur temps réel et bien d'autres choses. Il dispose d'un port ARexx et d'une aide en ligne avec AmigaGuide. Supporte la 'locale.library'. Version 1.19 avec de nouvelles caractéristiques et des corrections d'erreurs. Cette version démo est totalement fonctionnelle, mais une requête énervante apparaît de temps en temps pour vous rappeler que vous devez enregistrer. Auteur: Andreas Jung

b - AGMS PlaySound v17/07/93

Joue de gros échantillons IFF et RAW depuis un disk. Il peut aussi afficher la structure interne des fichiers IFF. Auteur: Alexander G. M. Smith

AGMS RecordSound v3

Un programme écrit en Modula-2 qui enregistre des échantillons sonores sur disk en utilisant un digitaliseur audio standard connecté sur le port parallèle. AGMSRecordSoundPS3 est une version modifiée qui fonctionne avec la version 3.0+ du digitaliseur PerfectSound. Auteur: Alexander G. M. Smith

AGMS TranscribeSound

Un programme écrit en Modula-2 qui joue arbitrairement de larges échantillons sonores IFF et RAW depuis un disk. C'est une variante de AGMSPlaySound car conçu pour transcrire des dialogues depuis de longs échantillons sonores. Vous pouvez utiliser AGMSRecordSound (disponible séparément) pour faire des dialogues de plusieurs minutes si vous avez de la place sur votre disque dur. Auteur: Auteur: Alexander G. M. Smith

AmigaSing
Votre Amiga est capable de chanter... En voici une démonstration grâce à un fichier exemple appelé "Daisy.say". Auteur: Kiernan Holland

AmigaSong
Un autre exemple avec la chanson "Don't worry be happy" qui utilise aussi la commande Say de l'Amiga. Auteur: Kiernan Holland

AniMan v5.2
La version finale d'AniMan, le logiciel de reconnaissance vocale qui vous permet de converser avec une tête parlante animée pour exécuter n'importe quelle commande CLI ou ARexx. L'animation d'AniMan (tout est en couleurs) apparaît dans une fenêtre miniature de l'écran du Workbench 3.0. AniMan est entièrement multi-tâches et se lance en premier plan ou en arrière plan à l'écoute de vos commandes vocales pendant que les autres programmes continuent à fonctionner. Beaucoup d'améliorations réclamées par les utilisateurs ont été introduites et les menus ont été améliorés. La documentation est au format AmigaGuide. Il supporte un plus grand nombre de digitaliseurs à savoir : Perfect Sound 3, Sound Magic (Sound Master), DSS 8, et autres... AniMan 5.2 nécessite l'AmigaDOS 3.0. Une mise à jour de la version 5.0. Auteur: Richard Horne

DataTolff v1.1
Convertit les fichiers musicaux au format Raw en fichiers au format IFF. Auteur: Janne Saarme

DefTone
Ce programme est conçu pour vous apprendre à lire des partitions musicales relativement simples. Auteur: Karl Tiedemann

DSound v1.30
DSound est un joueur de sons au format 8SVX. Il joue les sons directement depuis le disque dur sans avoir à les charger en mémoire en premier, ce qui permet de jouer des échantillons sonores de n'importe quelle taille sans devoir se soucier de la mémoire disponible. Source fourni. Auteur: Dave Schreiber

Un éditeur pour le synthétiseur YAMAHA DX7II. Auteur: Jürgen Zimmermann

FMsynth v1.1
Un programme pour créer des sons avec la synthèse FM. Il dispose de six opérateurs, d'un LFO temps réel et d'un algorithme éditable librement. Le son peut être joué sur le clavier de l'Amiga et sauvé au format IFF-8SVX. Giftware. Source en Oberon-2 fourni. Auteur: Christian Stiens

NarTest v1.01
Un petit outil qui vous laisse jouer avec les nouvelles caractéristiques du narrator.device. Egalement l'outil idéal pour concevoir la parole de vos propres programmes. Version 1.01. Requiert le DOS2.04 (V37). Freeware. Source en assembleur fourni. Auteur: Jan Hagqvist

Noise Packer Decruncher v2.40
Convertit les modules NoisePacker 2.xx en modules au format Protracker. Auteur: Nils Corneliusen

OptiMod v4.0
OptiMod est un utilitaire pour optimiser les modules NoiseTracker et ProTracker au format 31 instruments. OptiMod n'accepte pas les modules StarTrekker ou les modules SoundTracker avec seulement 15 instruments. Auteur: Joakim Ögren

SamPull v2.0
Un utilitaire qui vous permet de manipuler et de sauver les échantillons (samples) d'un module de musique (reconnaît pour le moment les formats NoiseTracker, SoundTracker et ProTracker) sur disk avec un environnement graphique rapide et agréable à utiliser. Il dispose de sous-programmes qui peuvent scanner la mémoire pour retrouver les modules qui y sont restés et faire la même chose sur une disquette quel que soit son format. Version 2.0, requiert l'OS2.x. Auteur: Greg Grove

SmartPlay v3.1
Un joueur de modules multiformat vraiment très petit et très rapide pour Workbench 2.0 ou supérieur. Il supporte la plupart des modules de format et joue tous les modules avec les replayroutines correctes. L'usage CPU de ce player est vraiment bas. Programmé 100 % en assembleur. Version 3.1. Auteur: Peter Hjelt

VCLI v7.0
La version finale (7.0) du Voice Command Line Interface (VCLI) qui pourra exécuter des commandes CLI et ARexx ou des Scripts ARexx grâce à des commandes vocales. VCLI vous permet de lancer de multiples applications ou de contrôler n'importe quel programme compatible ARexx entièrement en prononçant les commandes vocales. Beaucoup d'améliorations réclamées par les utilisateurs sont maintenant introduites. VCLI dispose maintenant de son propre port ARexx de ce fait les options et fonctions internes peuvent être contrôlées par des commandes ARexx. Les menus ont été améliorés. La documentation est au format AmigaGuide. Il supporte un plus grand nombre de digitaliseurs, à savoir: Perfect Sound 3, Sound Magic (Sound Master), DSS 8, et d'autres... C'est jusqu'à

présent la version la plus rapide de VCLI qui fonctionne aussi bien sous AmigaDOS 2.0 que 3.0. Une mise à jour de la version 5.2. Auteur: Richard Horne

VoiceShell v1.11

Ce programme peut "remplacer" VCLI. Il ne dispose pas de l'interface graphique fantaisiste, etc.. mais utilise moins de temps CPU et se montre plus rapide. Il a aussi beaucoup d'options supplémentaires. Binaire seulement. Auteur: Tomi Blinnikka

CAM #797 a & b Éducation

a - Ami2D v1.0

Ami2D est le coeur d'une collection de codes développés pour faire différentes analyses sur les structures. Spécifiquement, Ami2D est un Pré/post-processeur utilisé pour créer des éléments modèles en 2 dimensions et pour interpréter les résultats... Il est conçu pour analyser les modèles d'éléments aussi bien sur un plan que sur un axe. D'autres codes sont inclus afin de le pourvoir d'une capacité d'analyse complète. Ces codes incluent les codes de résolution (Lin2D et NIn2D), un noeud de codes d'équivalence (Equ2D), un noeud d'optimisation d'ordres (Opt2D) et un ensembe de codes auxiliaires (Rexxcon et Rexxbar). Bien entendu, l'utilisateur est libre de se servir des autres codes pour ses propres opérations. Auteur: Russell Leighton

AmigaWorld v2.0

Une base de données qui contient des informations sur tous les pays du monde. Elle vous permet de voir les données d'un pays et de les comparer avec celles d'autres états. Parmi d'autres choses, il affiche la localisation, la capitale, les langages utilisés, le nom des monnaies et le drapeau de chaque état. Il est très simple d'emploi et vous pouvez le configurer pour utiliser la palette de couleurs, la police et le mode d'affichage de votre choix ainsi qu'un langage (pour le moment l'anglais, l'allemand, le hollandais et le suédois sont disponibles). AmigaWorld fonctionne sur tous les Amiga avec au moins 1 Mo de mémoire. Version 2.0, une mise à jour de la version 1.1. Les nouvelles caractéristiques incluent l'affichage des drapeaux et informations sur les religions et les organisations internationales. La source en Modula-2 est disponible auprès de l'auteur. Auteur: Wolfgang Lug

MathPlot v2.07

Un programme pour tracer des fonctions mathématiques. Dispose d'une interface Workbench 2.0 complète et d'un port ARexx. Nécessite le Workbench 2.0 et la 'mtool.library' qui est fournie. Shareware, source disponible auprès de l'auteur. Auteur: Ruediger Dreir

Moontool v1.1

Une version du programme Unix Moontool de John Walker. Il donne des statistiques sur la lune, incluant phases, distance, angle, taille et temps jusqu'à la prochaine lune. Un schéma de la phase courante est affiché. Ce dessin est purement illustratif, la phase étant décrite avec précision dans le texte. Version 1.0. Auteur: John Walker, version Amiga par Eric G. Suchanek

b - ARegress v2.0

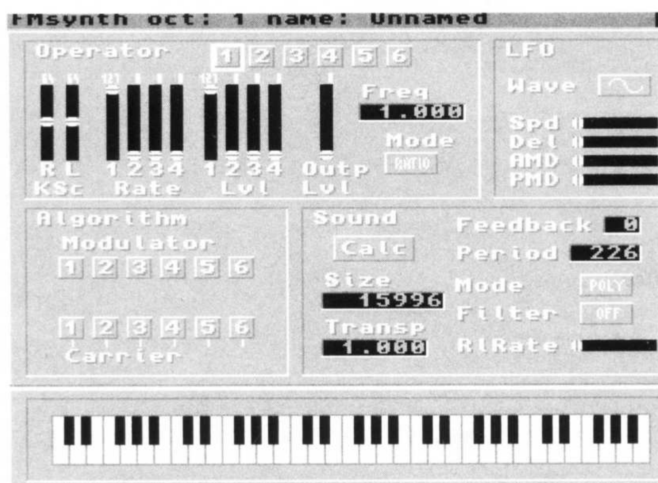
ARegress est un programme pour l'évaluation statistique des mesures et comme son nom l'indique, vous pouvez faire différentes sortes de régression. Vous pouvez aussi imprimer des diagrammes. Les options de chargement et de sauvegarde ne sont pas encore supportées. Auteur: Sven Bühling

Edict v92-25

EDICT est une tentative pour produire un dictionnaire japonais/anglais du domaine public et a été conçu initialement pour être utilisé avec MOKE (Mark Own Kanji Editor). Distribué par Jim Breen

KanjiRead v1.20ENG

Un afficheur de fichiers textes ASCII qui supporte aussi bien l'Anglais que le Japonais. Auteurs: Dwight Hubbard & Sumiko Alasaki



FMSynth v1.1(CAM #796)

Vegetables Florida

Ce livre électronique vous explique comment faire pousser des légumes en Floride. Fait par Betty Mackey avec le programme Hyperbook de Gold Disk et basé sur le chapitre six du livre "Florida Gardening: The Newcomer's Survival Manual" par Monica Brandies

CAM #798 a & b Utilités domestiques (textes)

a - Lyr-O-Mat v1.1

Un petit programme conçu pour générer des phrases à partir d'une liste de mots et d'un échantillon de phrases stockées dans une base de données. Une base de données en anglais et en allemand sont fournies. Source fourni. Auteur: Karlheinz Klingbeil de CE-KASOFT

Columns v2.5

Un utilitaire pour économiser du papier. Il vous permet d'imprimer du texte en colonnes et utilise divers modes de compression (jusqu'à 160 caractères par ligne et 180 lignes sur une page A4). De 5 à 6 fois plus de caractères que le mode courant, mais tout reste lisible. Ecrit entièrement en assembleur. Compatible Kickstart 2.0 et 3.0. Il a le look du Kickstart 2.0, se contrôle au clavier et offre la possibilité de sauvegarder les réglages. Auteurs: Martin Mares, Tomas Zikmund

GoldED v0.94

Cet éditeur a été conçu dans le double souci d'être à la fois d'usage très agréable pour l'utilisateur et d'être aussi le plus rapide possible. Une attention particulière a été portée à sa présentation générale et au support du système Amiga. Il a été conçu pour fonctionner avec l'OS2.1/3.0, un CPU rapide, suffisamment de mémoire et un disque dur. Version 0.94 avec beaucoup de nouvelles fonctions. Auteur: Dietmar Eilert

Textra v1.14

Un éditeur de textes agréable, facile à utiliser et plein de caractéristiques comme l'impression en tâche de fond, la fonction UNDO, l'ouverture de plusieurs fenêtres avec des polices différentes, des scripts ARexx, etc... Auteur: Mike Haas

b - 3page

Permet d'imprimer des documents avec 3 colonnes par page en mode paysage et avec de très petits caractères. Il est déjà configuré pour l'imprimante HP-DeskJet 510, mais peut fonctionner avec d'autres imprimantes HP. Source en Pascal fourni. Auteur: Hennig Peters

AddCR v1.0

Encore un autre convertisseur de textes ASCII Amiga <-> IBM. Source en C fourni. Auteur: Son Le.

ADtoHT v1.3

Un programme pour convertir les fichiers AutoDOc en fichiers au format AmigaGuide. Nécessite le Kickstart 2.0 ou supérieur. Version 1.3 avec de nouvelles caractéristiques et corrections d'erreurs. Source fourni. Freeware. Auteur: Christian Stieber

Banner v1.4

Un utilitaire pour créer des bannières. Par défaut, BANNER utilise une police de caractère interne idéale pour faire des titres. Vous pouvez aussi produire vos bannières avec n'importe quelle police de caractères Amiga. La taille n'est pas limitée et les aspects sont variables. Version 1.4. Auteur: Tobias Ferber

Less v1.6Z

Un lecteur de fichiers textes, issu du "Less" d'UNIX. Less a des caractéris tiques que l'on ne trouve sur aucun autre lecteur de fichiers Amiga ; il peut utiliser les 'pipes', accepte les noms de fichiers multiples, et a plusieurs commandes de positionnement pratiques pour les mouvements vers l'avant ou vers l'arrière, le marquage de position, etc. Source en SAS C 6.3 fourni. Auteurs: Ray Zarling et al.

MRMan v2.0.0

MRMan est un outil pour organiser les documents. MRMan vous permet de stocker vos documents online dans n'importe quel emplacement - mais en respectant une hiérarchie définie pour les documents. Auteur: Mark R. Rinfret

Pager v1.0

Un programme pour numéroter les lignes et les pages de différents fichiers textes. Requiert l'AmigaDOS 2.04 ou plus. Freeware. Auteur: Hans-Peter Guenther

PgsDrivers

Modules d'importation de fichiers pour PageStream : WordPerfect, Tny, TIFF, Rediger, ProWrite, ProDraw, PCX, Neochrome, Metafile, MacPaint, MacEPS, IMG, Illustrator, IFFILBM Pal, IFFILBM NTSC, IFFFTXT, IBMEPS, GIF, FinalCopy, Excellence, EPS, Draw, DR2D, DegasC, Degas, Degas (export), Crayon64, ColorPal, Ascll, Ascll (export), AegisDraw, AEeps, 1stWord. Auteur: SoftLogik

Pgs Printers

Tous les pilotes d'imprimantes pour PageStream : X4020C, X4020BW, Tek4693, T351C, T351, T341, SpectraStar, SB10, Preference, PostScript, PlotMaster,

Kanji Read - Kanji Text/Genie.Damaged.JIS

Japan RT
Category 12, Topic 13
Message 283 Wed Mar 31, 1993
Y.KAWAKITA [YASUNOBU] at 20:55 EST

<ははあ、なるほどＭＡＲＣＨＡＮさん、解りました。
当然解像度の高い環境でＷＩＮＤＯＷＳとか使用して
いる方は、大きなモニタを使っている場合が多いでし
ょうし、それでしたら問題ないんでしょうね。

僕の場合はモニタが１４インチなのと、今までの解像度
でのサイズに慣れているため、急に８００Ｘ６００にす

Press [SPACE BAR] for next page

PJ1080A, Pixelmaster, Oki84, Oki390, Oki293c, Oki293, Oki292c, Oki292, Oki192, Oki182, NecP7, NecP6, NecP3, NecCP7, NecCP6, MTS80, MT180, LQ2550C, LQ2550, LQ2500c, LQ2500, LaserXPress, LA50, KodakC4, JX730, IMG, ImagelIC, Imagell, IFFILBM, IBMOkimateC, IBMOkimate, HPThinkJet, HPSlow, HPPaintXLC, HPPaintc, HPPaint, HPLJ4, HPLaser, HPGL, HPDJ550c, HPDJ500c, HPDeskJet, Gemini15X, Gemini10X, EpsonXW, EpsonXOW, EpsonXO, EpsonXCW, EpsonXC, EpsonX, EpsonQW, EpsonQCW, EpsonQC, EpsonQ, Diconix150, C8510SC, C8510S, C8510A, C150, BJ330, BJ130e, BJ130, BJ10e, ANSI364. Auteur: SoftLogik

Postsplit v1.05

Splitter de fichiers Postscript pour Pagestream. Inclus aussi divers listings à savoir : pgsfonts.lst - Le listing des numéros ID des polices de PageStream les plus couramment utilisées, ce qui est utile pour savoir quelles sont les polices utilisées dans un document. Adobe.lst - Le listing des numéros ID des 750 polices Adobe les plus couramment utilisées sur Amiga & PC. Source fourni. Auteur: Ian Parker

PrintFiles v1.4

Un utilitaire distribuable librement qui remplace la commande d'impression originale du Workbench. Il dispose d'un port ARexx, manipule et imprime les icônes, gère l'impression des en-têtes et des bas de pages, les dates, etc... Il gére aussi une liste des fichiers à imprimer. Nécessite le système 2.04. Auteur: Karlheinz Klingbeil

PrintGuide v1.0

Un programme très simple qui prend un fichier au format AmigaGuide et efface toutes les commandes AmigaGuide. Auteur: John J. Bolton

PrintWin

Ce programme vous permet d'imprimer la fenêtre active par simple pression d'une touche. Auteur: Shachar Shemesh

SltChr v1.0

Un programme à utiliser avec CygnusEd Professional d'ASDG qui permet de sélectionner un caractère spécial en le cliquant avec le pointeur de la souris sans devoir se souvenir (ou regarder quelque part) son code ascii. Source en C fourni. Requiert l'AmigaDOS 2.0. Auteur: Njaal Fisketjoen

TextPort v1.0

Quatre utilitaires de transfert de textes entre l'Amiga et le système MS-DOS. Il s'agit de StripCR, AddCR, StripHR, Reformat. Domaine Public. Source fourni. Auteur: Alex Matulich, Unicorn Research Corporation



#799 a & b Objets 3D

a - Dakdungn

Une collection d'objets créés avec Imagine 2.0 et Imagine PC. Ils ont tous pour thème Donjons & Dragons. Auteur: Doug Kelly

FlyingSaucer

Cet objet au format Imagine représente une soucoupe volante. Convertit du format de fichier CAD 3D 3D2 avec Interchange Plus de Syndesis. Peut nécessiter un recoloriage

Glass Surface

Un fichier de surface LighWave pour créer un superbe verre pour une lampe décorative. Auteur: Erik Flom.

BrainParts

La texture d'un cerveau. Source : Studio Amiga BBS

4 LightwaveObjects

Quatre objets LightWare. Un requin, une moto Honda, un buste de Ronald Reagan et le Skyline de Londres. Ces objets ont été convertis avec Interchange de Syndesis. Source : Compuserve, secteur Autodesk.

b - BrainBump

La texture d'un cerveau. Source : Studio Amiga BBS.

ChiliC

Fichier VistaPro DEM du "Chilicotal Mtn, Big Bend, Texas"

Golf

Ce fichier contient deux objets Lightwate, une balle de golf et un tee. Ils ont la particularité d'être très détaillés

MattPk

Ce fichier VistaPro DEM représente la cime de la montagne Matterhorn au nord du Parc National de Yosemite en Californie

MBaker

Fichier VistaPro qui représente le Mont Baker dans l'Etat de Washington

Monitor

Cet objet réprésente un moniteur Philips Model 8833 MKII couramment utilisé avec l'Amiga. Il a été crée par Neil Miller avec Imagine 2.0 sur un Amiga 2000 équipé d'un 68030.

NeverS

Ce fichier VistaPro DEM représente les montagnes Never Summer au Colorado

PikePk

Ce fichier VistaPro DEM représente les cimes des montagnes dans le Colorado

Sci-Fi Demo

Une démo de Sci-Fi Type : 14 polices 3d pour Imagine et autres programmes de rendering. Inclus : Ultra (un exemple complet de fonts), un court fichier de documentation avec des infos pour passer commande et une image iff (haute- résolution 16 couleurs) qui montre les autres polices de la collection. Auteur: Doug Brooks

SuperM

Ce fichier VistaPro DEM représente les Montagnes Superstition en Arizona

Wilbtn

Ce fichier VistaPro DEM représente le Wilburton en Oklahoma

WsMaui

Ce fichier VistaPro DEM représente le Werstern Maui à Hawaii



#800 a & b Langages

a & b - AdaEd v1.11

Le meilleur port d'AdaED, un compilateur ADA. Nécessite environ 3 Mo de Ram et environ 2 Mo d'espace libre sur le disque dur pour lancer sans problème le compilateur/interpréteur AdaED. Source fourni. Porté par Dylan Kucera.

a - UACE v1.1a

Un compilateur Amiga Basic domaine public qui fonctionne conjointement avec A68K et Blink pour produire des exécutables. Aucune librairie run-time n'est requise. Version 1.1a avec de nombreuses nouvelles fonctions et corrections d'erreurs. Auteur: David Benn.

MBscheme v2.5

C'est un port Amiga de UMB Scheme 2.5. Scheme est un langage de programmation comme le Lisp. Source fourni. Porté par Thorsten Greiner.

Les descriptifs que vous venez de lire ont été traduits par Free Distribution Software (RFDS) puis retravaillés par l'équipe, d'AmigaDP. FDS, 82 rue de Sailly, BP 134, 59453 Lyz Lez Lannoy cedx, tél 20 02 06 63, fax 20 82 17 99, 3615 FDS.

Vous êtes un auteur de programmes DP francophones et vous souhaitez que vos créations soient diffusées dans la collection DPAT.

Rien de plus simple, envoyez-nous vos programmes au journal avec vos coordonnées. Tous les langages de programmation sont bienvenus (même l'AmigaBasic) du moment que les programmes et leurs documentations soient en français.

DPAT DPAF

DPAT 38

Au menu, quelques brosses pour ToolManager, dont la fameuse 'boîte à coucou' avec l'échantillon sonore associé, quelques utilitaires dont le très pratique SetChipRev pour OS3.0 qui active/ désactive les chipsets AGA sans avoir à rebooter votre 1200 ou 4000. Pour le mois prochain, nous devrions pouvoir vous proposer trois à cinq nouvelles disquettes DPAT dont le programme de Frédéric Cheveau Virus Boot Detector v2.5a qui reconnait pas moins de 371 bootblocks et 88 bootvirus



AnyMore v1.1

AnyMore est un programme vous permettant de lire tous vos textes sous Workbench. Il peut être comparé, en ce qui concerne les conditions d'utilisation au programme MuchMore. AnyMore a besoin de la bibliothèque UIK.library v1.3 ou plus ainsi que tout le paquetage librement distribuable de UIK, et des fichiers d'objet suivants: UIKObj_CxBroker, UIKObj_TextView version 1.1, UIKObj_AppWBench (tout ceci est fourni). Il est compatible du 1.3 au 3.0. A partir du 2.0, il s'installera sous forme de Commodité et d'une AppIcon. Je rappelle que l'auteur de la UIK.library est Jean-Michel Forgeas. Auteur: David Scrève

Exec v1.00

C'est un logiciel qui vous permettra de lancer les programmes se trouvant sur vos disquettes ou disques durs tout en pouvant passer des paramètres au programme qui sera exécuté. Il peut être démarré du WorkBench ou du CLI. Dès le lancement du programme le requester de l'Asl.library apparaîtra et vous devrez sélectionner le programme qui devra être exécuté. Une boîte de dialogue s'affichera où vous pourrez taper un paramètre pour votre programme. Exemple: si je sélectionne 'SYS:Utilities/Az' avec le requester Asl Et qu'ensuite,je rentre comme paramètre dans la boite de dialogue S:Startup-Sequence, Az (qui est un éditeur de texte) s'exécutera puis chargera automatiquement la Startup-Sequence de mon SYS:. Non compatible système 1.3. Auteur: Philippe Agnisola

FD Convertor v2.5

C'est un update de la version se trouvant sur la DPAT numéro 33. C'est un utilitaire qui permet de convertir les fichiers *.fd en provenance des disquettes de certains langages (compilateurs, assembleurs, basics ...). Il est seulement destiné aux programmeurs en GfaBasic. Entièrement géré à la souris, il est non compatible système 1.3. Auteur: Philippe Agnisola

FlushLib v1.0

Le but de FlushLib est de permettre de libérer la mémoire allouée par les bibliothèques inutilisées du système. C'est parfois nécessaire avec le compilateur SAC/C qui, dans sa version 6.2, prend 800 Ko de RAM pour la compilation et ne libère rien à la fin. Le source C est inclus. Auteur: David Scrève

Logon v1.01

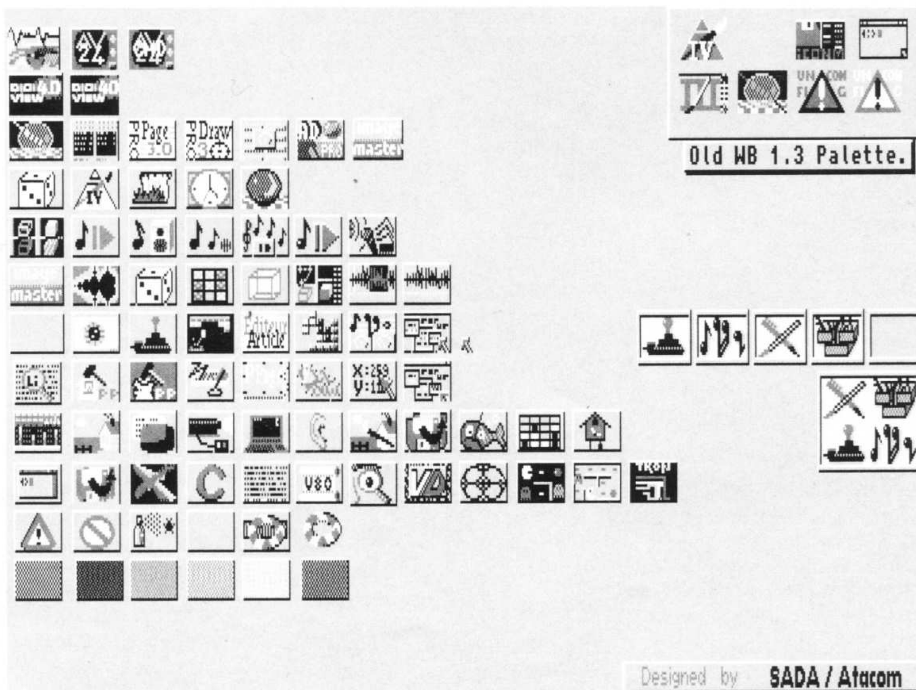
Logon est un utilitaire à mettre en début de startup qui vous permettra de protéger votre disque dur contre d'éventuels utilisateurs indiscrets ... Il demande (comme sous Unix) un nom, un mot de passe, une date et une heure. Il sauvera dans un fichier S:Logon.data les informations qu'il complètera à chaque fois. Ce qui veut dire que vous pourrez savoir en lisant ce fichier, qui et à quelle date/heure a utilisé votre Amiga ! Juste un regret, en effet puisqu'il demande l'heure (facultatif) à l'utilisateur, c'eut été cool qu'il remit l'horloge système à l'heure. Enfin moi je dis ça, mais c'est juste en pensant aux gens qui n'ont pas d'horloge (dans leur petit 1200, par exemple)... Non compatible système 1.3. Auteur: Philippe Agnisola

RipMem v1.05

C'est un programme permettant de sauvegarder la totalité ou une partie de votre mémoire CHIP ou FAST. Pour cela, il vous suffit de donner l'adresse Hexa de début, le nombre d'octets que vous désirez sauvegarder et la destination du fichier binaire de sauvegarde. Non compatible 1.3. Auteur: Philippe Agnisola

SetChipRev v2.14

Encore un update de la version se trouvant sur la DPAT numéro 36. Cette version est superbe et très pratique. Je laisse une fois de plus l'auteur vous le décrire: SetChipRev est un interrupteur pour Chip Set. Il vous permet donc de choisir le Chip Set que vous allez utiliser et ainsi lancer de vieux programmes qui refusent de fonctionner en AGA... Vous pouvez l'utiliser depuis le CLI ou le Workbench. Comment le fait-il ? Il change le Chip Set actif (original,ECS,AA), il active (pour AA) et désactive (pour A & ECS) les FModes (aussi appe-



Dock Sada (DPAT 39)

Silicone DP

Association à but non-lucratif
Déjà plus de 5000 disquettes et près de 150 nouveaux disques par mois. Le plus Silicone-DP : un suivi télephonique pour nos clients, les conseils, les compétences de nos bénévoles au service des amoureux de l'Amiga !!! Parce que le DP est une passion ...

CAM - Fred Fish - DPAT - DPAF - TBAG - Scope - LSD
ASI Games - TSIWF - ASC et bien sûr 17 Bit Software !!!!!!



SILICONE-DP diffuse vos meilleures créations en DP ou en Shareware Compensé jusqu'à 30F par disque dont une part pour l'auteur.

<u>130 objets 3D au format Sculpt sur 13 disques par Jérôme GRANDSIRE (voir ANews 58 p65) : 30 F le disque.</u>
<u>Amateurs de 3D</u> : Envoyer nous vos objets tous formats et créons ensemble la première banque d'objets 3D du DP!

Nouveau 100 % 3D

Silicone-DP diffuse la collection TSIWF. La collection française de la 3D. Objets, mappings, textures, utilitaires. Retrouvez le descriptif complet des 25 disquettes (pour l'instant) de cette collection sur notre disque catalogue. Bientôt : une font 3D complète, des convolutions pour ADPro, et un kit 3D pour faire des paysages à la "VistaPro". Cette collection est 100 % 3D, 100 % DP : 12 F la disquette, pas un sou de plus._

! DomPub & Co !

Le magazine du DP et de l'Amiga sur disque. Les nouveautés Infos, News, Tests, Interview, Aide, etc... Par Belier Production. (100 % indépendant de Silicone-DP). Tests : AmigaWorld, POV, Arestaure, Home Music Kit, etc ... Infos : News du Japon, fractales, ... Pratique : Amos, DKB et POV et plein d'autres choses dans le numéro 5 : 20 F.

Le Klub Amos France

vous propose sa collection shareware (ASC) à 30 F le disque, la disponibilité des Updates AMOS FRANCAISES à 30 F, ainsi que la collection KAF'arnaüm.
Giga Bank Maker V1.42 : Un super programme pour regrouper, compacter et utiliser vos Banks AMOS. Disk ASC 07 : 30F
Génial : La version démo du compileur AMOS PRO est désormais disponible en DP. Disk SDP 05 : 12 F

Nouveau : la collection LSD Utils regroupe sur 121 disques à ce jour tous les meilleurs utilitaires du DP dont des dizaines sont encore inédits dans les autres collections !!!

PAO - Vidéo - Titrage

800 polices vectorielles !!!

Choisissez dans notre catalogue les polices qui vous plaisent. Avec Silicone-DP, pas de perte, vous payez vos polices à la pièce. Au format Adobe ou Compugraphic, découvrez celles que vous utiliserez demain dans vos logiciels : ProPage (<u>y compris 2.0 et 2.1</u>), Page Setter <u>2.0 et 3.0,</u> PageStream, PPM, ,Excellence 3.0, FinalCopy 2.+, DPaint 4,+ WB 2.+, ProCalc, ProDraw 2.0 et 3.0, Scala, etc ...

2 francs par police !
(8 polices minimum par commande)
Découvrez aussi notre collection de ClipArts.
Le catalogue de présentation sur papier des polices et ClipArt : 20 F.

Impressions de vos documents, images, digits, (y compris PC et Mac)de 2 à 16 000 000 de couleurs du A4 au A0 (120x80) !!
Le A4 24 Bits : 90 F TTC
Pour les autres formats (maxi 1mx3m) NC.



Découvrez la collection complète Assassins Games. Des centaines de jeux . Un régal pour des heures de plaisir au prix DP. Du PingPong le plus simple à la bataille spatiale la plus démoniaque, des milliers de jeux à 12F le disque pour tous les ages. Jeux de réflexion ou d'aventures, du 1.3 au 3.0, retrouvez les sur notre catalogue.

Prix spécial pour 30 disques (1-30, 31-60, 61-90, 91-120)
280 F (+15 F de frais de port)



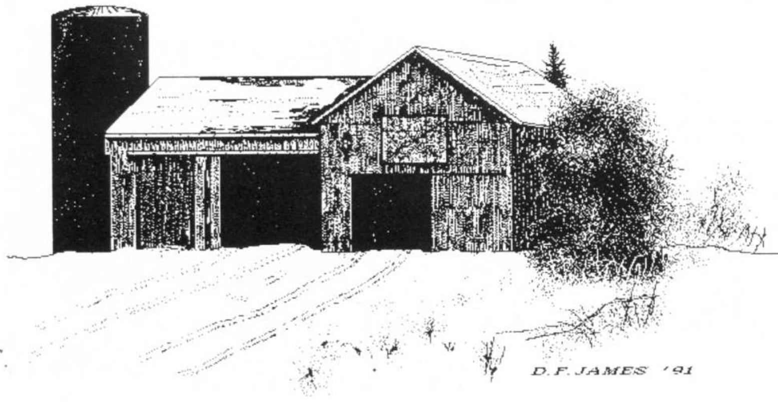
Le TOP du DP ! Toutes les nouveautées, plus de 2700 titres en direct d'Angleterre. 17 Bit Software est présent aux USA, Japon, Australie, etc, et enfin distribué en France pour vous par Silicone-DP !

2439 VirusChecker 6.2
2441 ProTracker 3.0B (1.3/ 2.0/3.0)
2464 GigaTris : Le tétris AGA 1200/4000.
2488 Slides CindyCrawford Ham HiRes
2530 Team Hoi (Planet Groove) : La démo AGA pour 1200/4000.
2548 HP 550 C driver : Enfin un driver qui utilise les deux cartouches (un petit bugg)
2589 OctaMed Pro 2 : 8 pistes pour plus de liberté de création
2607 AGA Ferrari Slides : Rouge !
2612 FakeMem : Donnez à votre 1200 1 Mo Chip et 1 Mo Fast (par exemple)
2622 WB 3.0 Utils. Pour 3.0 seulement
2627 Serious BackGammon.
2629 Fast Intro Maker : Devinez ...
2638 V-Morph 2.30 : La nouvelle version du logiciel de morphing du DP.
2641 StarviewAstrology : Dessine toutes les étoiles et leurs positions.
2674 (ABC) : James Bond 30 Th Anniv : Les fans y trouveront des tonnes d'infos.
2708 : SuperPong
2710 : SpectrumEmulator V1.7
2716 Thrust Duel : Un jeu style Astéroïd!
2718 Virtual Dreams Démo : une démo absolument géniale avec digit vidéo.
2719 Mandelplot : Un traceur de fractales très puissant ave des tonnes d'options.
2727 Télé Titler : Un soft de titrage en DP! Hé oui !!!! Version Haute Résolution
2734-2736 : Plein d'icônes <u>et</u> les utilitaires qui y correspondent sur ces 3 disques
2742 à 2746 : Techno modules 1,2,3,4,5,6
2750 : Gumbys Fractal Generator
2754 (ABCD) : Une anim géniale de 3 Mo!
2755 : EasyCalc +

Tatrif unique pour toutes les collections : 12 Francs le disque
<u>+ Fraisde port obligatoires, tarif unique (port 48 H)</u> : 15 F (Option Recommandé : +10 F)
Cadeau : 10 disques achetés + 1 gratuit, 20 disques achetés + 3 gratuits
Traitement des commandes le jour même. <u>Copies vérifiées. -</u>
Catalogue de toutes nos collections sur 3 disquettes avec 3 logiciels surprise : 15F port compris (Version 1.2 Nov 93)
Catalogue sur papier des polices et des clips arts (V1.6 Sept 93) : 20 F port compris.

Pour vos commandes, pour tous renseignements, pour nos tarifs de sorties couleur : Télephonez nous ! (de 10h à 19h30). Commandez sur répondeur 24h/24 grâce au paiement Carte Bleue

SILICONE-DP - 5 Bld des Arceaux -34000 MONTPELLIER
Tél : 67 58 35 60



Milk Barn par D.F.James (CAM#786)

lés burst modes), il procède de même avec les FModes des sprites. Il 'adapte' la largeur des sprites au Chip Set choisi. Il valide tous ces changements avec RemakeDisplay(). Auteur: B.T.T.F.

TabSort v1.1

Le but de TabSort est de convertir les fins de ligne des fichiers en provenance d'un Amiga pour les PC et Compatibles. En effet les PC veulent 2 caractères en fin de ligne alors que l'Amiga se contente de 2. Le source en GFA est inclus. Auteur: David Scrève

Txt2Asc v1.0

Le but de Txt2Asc est de vous donner les codes ASCII de tous les caractères d'un fichier. L'utilisation est simple: il ouvre une fenêtre et vous demande le nom du fichier à traiter et le nom du fichier de sortie. La conversion se fera alors automatiquement vers un fichier de sortie. Le source en GFA est inclus. Auteur: David Scrève

UFO

C'est un panneau de contrôle. Il est avant tout destiné à vous faciliter la vie. Il permet de lancer des applications de type CLI, nécessitant un certain nombre de paramètres avec un maximum de facilités. Je ne vous en dis pas plus, de toute façon la doc est facile à lire et ma foi, je me laisserais bien aller à dire qu'elle est même plaisante. Le source assembleur est inclus. Auteur: Rodrigo Reyes

Viewer v1.0

Viewer est un visualiseur de fichier ILBM. Il n'est pas compatible système 1.3, l'est peut être en 2.0 et marche très bien sur 3.0. Le source C est inclus. Auteur: Rodrigo Reyes

VP310 Player v1.0

VP310 Player est une interface pour faire fonctionner le lecteur de vidéo disque PHILIPS VP310. Ce programme ne demande qu'une connaissance réduite de la vidéo et de l'Amiga. Néanmoins, il faudra vous procurer un câble RS232 à brancher sur le port série de l'Amiga et sur l'arrière du lecteur de vidéo disque, sinon cela ne fonctionnera pas. Cet utilitaire nécessite un système 2.0 minimum. Auteur: Philippe Agnisola

DPAT 39



DockSada

Cela faisait longtemps que nous n'avions pas trouvé dans les DPAT des brosses IFF pour ToolManager 2.x (© St.Becker) ou AmiDock (© Gary Knight). Celles-ci sont remarquables et ont l'avantage d'être en 4 couleurs. Vous trouverez donc ici: 12 animbrosses en 34x16, 9 animbrosses et 7 brosses en 34x34 entrelacées. Ce sont des brosses de très bonnes qualités. Et lisez bien ce qui va suivre, l'une d'entre elles est une boîte à coucou, et cela est accompagné du sample correspondant. Auteur: Stéphane Anquetil "Sada".

MultiArgs

Donnons la parole à Stéphane Anquetil qui a écrit la doc! C'est une commande CLI conçue pour permettre l'usage de multiples arguments avec les commandes CLI sous ToolManager 2.x (© St.Becker). Ceci, est accompagné d'une documentation qui explique comment réaliser une AppDock pour décompacter automatiquement les fichiers Powerpackés ou les archives LHA en laissant tomber leur icône dessus, le tout sans connaissance particulière du shell. Auteur: Laurent Dudouet "Callagan"

Navy v1.15

Voici un p'tit jeu en Amos, qui reprend les règles de la bataille navale. Ceci est une version démo, (le jeu est limité à un seul champ de bataille). Il est agréable et bien fini. Ceci est un Shareware. Auteur: Yves Belge

Planning v1.0

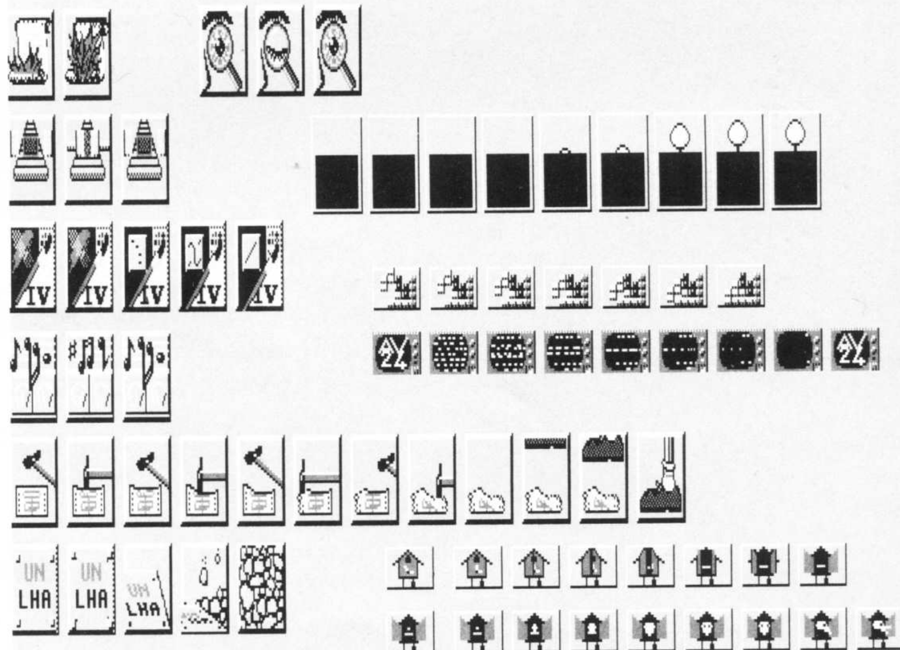
Il s'agit d'un utilitaire qui vous aidera à sortir sur votre imprimante un bel emploi du temps. Vous pouvez définir toutes les matières même incongrues que vous pratiquez jour après jour. Un seul regret: il eut été appréciable d'avoir des fonctions de mise en page du texte à l'intérieur des cases horaires... Auteur: François Crevola

DPAF 2



Mach IV v4.1

J'ose espérer que tout le monde connaît cet utilitaire. Je ne vous le décrirai pas car la taille de la rubrique n'y suffirait pas. Ceci dit, MachIV vous permet de définir des HotKeys, vous donne la possibilité de faire des choses comme presser une touche et toutes les fenêtres ouvertes auront leur titre affiché dans une liste 'scrollable'. Vous pouvez alors le sélectionner et mettre sa fenêtre à l'avant plan, ou la fermer, ou que sais-je encore. Vous pouvez visionner le Clipboard et coller ou imprimer son contenu. Les macros peuvent être exécutées automatiquement à la date et à l'heure spécifiées où des jokers peuvent être utilisés comme: EXE_AUTO"??:00,02-??-92" ou EXE AUTO"11: 30, mon, wed, fri" ... Traducteur: Etienne Schneider. Auteur: Brian Moats



Dock Sada (DPAT 39)

VOTRE SPECIALISTE Amiga

VOUS ETES UN VRAI SPECIALISTE DE L'AMIGA !

FAITES LE SAVOIR AUTOUR DE VOUS AVEC UNE ANNONCE DANS LA RUBRIQUE *SPECIALISTE* d'*AmigaNews*.

PRIX: 270F HT PAR MOIS POUR UN MINIMUM DE SIX PARUTIONS, PAIEMENT A LA COMMANDE: 1620FHT
PRIX SPECIAL POUR 12 PARUTIONS: 2500F HT (ECONOMISEZ 740F). VOUS RECEVREZ GRATUITEMENT *AmigaNews* PENDANT LA PERIODE DE VOTRE CONTRAT. DERNIER DELAI DE RECEPTION POUR CETTE RUBRIQUE LE 10 DU MOIS.

AmigaNews, **Nouvelle adresse, 12 rue Barrière**
31200 Toulouse, Tel: 61.47.25.67, Fax: 61.4725.69

Associations

Rubrique Gratuite - Associations, envoyez vos adresses et prix (jusqu'à 50 mots) avec copie de vos statuts (*associations à but non lucratif seulement*).

AEIC
Nouvelle dans le Amiga, l'AEIC est une banque de données (Graphisme, échantillonage sonores, dessin animés). Envoyez - nous vos productions. Réponses garantie si enveloppe timbrée. Demandez notre catalogue contre 10FF en timbre ou chèque à: AEIC, 120 Rue d'Estaires 59480 La Bassée. Tel: 20.15.88.73.

AFIV
Pourquoi acheter des logiciels sans les voir? Vous pouvez venir nous voir pour être conseillé sur les logiciels - toujours 15Fr la disquette. Catalogue papier (Domaine Public et tarif des formations) sur demande. Renseignement: Association Formation Informatique Vidéo, 2 passage du Petit parc, 06000 Nice. Tel: 93.92.15.00 Fax: 93.13.90.95

AMIGA DESIGNER
Crée et diffuse productions domaine public Electronique. Collection AD#: des montages électroniques spécialement conçus pour être utilisés avec votre Amiga. Catalogue gratuit + tarifs sur demande à: Amiga Designers, 2 rue de Dauphiné, 69003 Lyon. Tél: 72.36.34.94

ASSOCIATION AIME(E) CORPORATION
Aimé(e) corp ne diffuse pas du DP, mais utilise l'Amiga pour gérer un jeu de simulation par correspondance KYF BALL, qu'elle a développé. KYF BALL est un environnement interactif où le joueur, manager d'une équipe de basket futuriste effectue des choix stratégiques permettant à son équipe d'évoluer. Les résultats sont envoyés sur papier. Doc contre une enveloppe timbrée autoadressée ou un livret de 20 pages de règles et 1 tour d'essai pour 50 Fr. Ecrivez au 3rue Eugène Vallin 54000 Nancy.

AMIGA MANIA
Propose logiciels DP (100% compatible Amiga 1200/ 4000): collection Fish, CAM, DPAT, CG Fonts, Amos DP, Cours d'ASM, TSWF, Salade...Catalogue disponible sur simple envoi d'une disquette vierge (+ enveloppe auto adressée + timbre 4F40).Tarif: 1disk 20F, 2 à 9 disk 15F 10 disks à plus 12 F (port compris). Service de digit d'images 24 bits (VLab). AMIGA MANIA, 80 Av. de la Lanterne, 06200 Nice

AMIGA OVERSCAN
Le fanzine le plus professionnel qu'ait jamais connu l'Amiga vous invite à découvrir une actualité inédite, le monde des démos, la programmation ASM (chipset AA) et Amos, les meilleurs jeux et utilitaires, les techniques de graphisme 2D et beaucoup d'autres choses encore... 18F le numéro. Payable en timbres ou en chèque à l'Association Overscan: 99 Avenue Jean Mermoz, 93120 la Courneuve.

ART ET IMAGE DP
Ne cherchez plus! Tout sur le graphisme 2D, 3D, fractales, utilitaires, rayTracer, banques d'images, objets, animations. Textures, collection Fish, ect...à 12F/ disc. port compris. Catalogue des nouveautés contre une enveloppe timbrée à votre adresse Art et Images DP - 41 cité la Molle, 13130 Berre.

ATTILA
Distribue toute une gamme de produits Amiga (Shareware et Freeware). Avec un catalogue lourdement rempli, nous vous proposons donc: des démos, graphisme musique, utilitaire, sample, mégadémo, sans oublier les éternelles collection FISH, CAM, DPAT, radio amateur, amos etc... Catalogue sur 2 disques contre 20FF. ATTILA BP 192 63805 COURNON CEDEX

BADCAT
Diffuse et crée productions DP sur Amiga. Démos, Slides, Compils, MusicDisks, Utils, Jeux... Catalogue au prix de 10FF en timbres ou chèque. N'hésitez pas à nous contacter: BADCAT - BP 56 - 13153 TARASCON Cedex.

BELIER PRODUCTION
Propose ses propres réalisations, avec notamment le magazine sur disquette en français DomPub & Co, et Amitel la seule méssagerie sur disquette, contre 10F ou une disquette vierge et une enveloppe timbrée. Bélier Production, 18 rue Fénelon, 24200 Sarlat, Tel: 53.59.34.70

BUGSS
Réalise des traduction de DP à la demande, propose une collection des meilleurs outils du DP, de la 3D avec les TSiWF, les toutes dernières CAM (direct Canada) (20F) & Fish (10F), les dernières nouveautés, contact direct, soutien aux auteurs, bref Le Club Amiga de la région Bordelaise. Pour contacter le BUGSS: 25b rue du prof. Lande 33380 Biganos 56.82.70.01 ou 56.85.50.77

CFP
Reprise de l'activité DP de l'association CFP de Clamart. CFP diffuse sa collection de logiciels DP sur AMIGA au prix de 25FF la disquette (donnant droit à un abonnement gratuit de 4 mois à DPOC O.COQUET, 10, rue du Gros ORME 91290 la NORVILLE

COMMODEXPLORER/ CORSAIRE PRODUCTION
Diffuse et produit DP sur Amiga (Freeware & Shareware) catalogue sur disquette contre 10FF en chèque, timbres ou enveloppe timbrée avec disquette vierge. Recherche animations, musiques, graphismes et court-métrage vidéo pour projet vidéographique et télévision locale. Contactez-nous. Réponse assurée. "COMMODEXPLORER CORSAIRE PRODUCTION" A6, La Rocade 91160 LONGJUMEAU, ou par téléphone au: 16(1) 69-092-336 de 17h à 19h.

DOM'PUBS DIFFUSION
Collecte et diffuse Démos, Utilitaires, Jeux pour 25 Frs par disquette (port compris) et Amiga Fish à 15 Frs. Catalogue contre timbre à 4 Frs. DOM'PUB DIFFUSION, 10 rue du Vergeron, 38430 MOIRANS

FREENEWS
FREENEWS Association vous propose plus de 3600 DP sur Amiga. Tous les classiques: FredFish, CAM, TBag, AmosDP, radio-amateur... Mais également des démos, SlideShows, musiques, etc.. Demandez notre catalogue sur 2 disquettes contre 20F (en chèque ou en timbres). FREENEWS Association, 41 Bvd Joseph-Vallier, 38100 Grenoble. Tél: 76.49.42.06

FREE WORLD DP
Distribue et produit des disquettes DP sur Amiga et PC Compatible.Nous possedons la collection complète DPAT. Nos tarifs sont toujours aussi exceptionnels: 10F la D7 pour Amiga, 12 F la DPAT, 15 F la D7 3.5p pour PC!En plus nous proposons un catalogue gratuit Amiga/ PC contre timbre à 4F40. Recherchons également de bonnes créations... FREE WORLD, BP 201, 54202 TOUL CEDEX

GCCL - MICRO - BELGIQUE
Initiations, formations et ateliers de groupe multi - domaine, DP (CAM-FISH...), labo technique, bibliothèque, prêt/ location des équipements... en Hainault. Siège central et section de Vellereille 064/ 33.79.46 (Tf/ Fax), section de Manage 064/ 45.83.18, section de Mons 065/ 34.89.27

INTERCEPTOR
INTERCEPTOR diffuse logiciels du Domaine Public sur Amiga. Tarifs: à partir de 7F par disquette. Catalogue gratuit sur simple demande à: Interceptor, 13 Avenue Jean Jaures, 73000 Chambéry. Minitel 72.62.96.48 + connexion/fin.

LOAD'N'ENJOY
Musiques, mégadémos, démos de jeux, journaux sur disque. Prix: à partir de 10F, disquette comprise. Envoyer 7.50F pour catalogue. BP 10, 08000 Villers-Semeuse.

ORION DIFFUSION
Découvrez le plus convivial des catalogues DP: grâce à l'INDEX triable par nom du DP, nom de l'auteur, nouveautés. Accédez automatiquement à un descriptif détaillé des Fishs, Amos DP, TSWIFS, Trackmos, Music-Disks, Slides, Orion- Pack & Samplers, ect... "Constellation# 1.2" (2D7!). Notre magazine en français est disponible contre 20FF à: Orion Diffusion, BP 299, 61008 Alençon Cedex.



GAGNEZ 500 FF SUR L'ACHAT DE BRILLIANCE

CiS reprend 500 francs votre ancien logiciel de dessin jusqu'au 15 Décembre 1993.
Pour connaître les modalités de cette offre, appelez le

(16) 56 363 441



BRILLIANCE





Imaginez un endroit où tout est plus vivant, plus coloré, plus facile ; un endroit où tout est different mais où tout vous paraît limpide et immédiat.

Brilliance™ de Digital Creations est un logiciel de dessin et d'animation intégralement nouveau qui vous apporte les performances de l'Amiga sur un plateau. Son interface "empilable" met toutes ses fonctions directement à votre portée : Undo / Redo illimité, dessin par courbes de Bézier, dégradés sur 256 couleurs, "banque" de 8 brosses fixes ou animées directement accèssibles, aérographe totalement paramétrable, fonctions d'animation très évoluées incluant le niveau de transparence de la brosse (effets de fondus) et le facteur d'accélération sur chacun des axes.

Mais Brilliance™ est avant tout un logiciel de dessin surpuissant capable de fonctionner dans tous les modes graphiques de l'Amiga y compris en 256 couleurs et en HAM8. Son module TRUEBrilliance™ permet même de travailler en HAM6 ou HAM8 sur des images en 15 et 24 bits dont la résolution n'est limitée que par la mémoire disponible.



Si, comme Jim SACHS, vous avez choisi l'Amiga pour ses performances graphiques, comme lui, vous opterez pour Brilliance™. Brilliance™ est dès à présent disponible chez votre revendeur et à la Fnac.

CiS ©

, Avenue HERTZ, Europarc, 33600 PESSAC, France
l: (+33) 56 363 441, Fax: (+33) 56 362 846

DIGITAL CREATIONS



QU'EST-CE QUI CAPTURE UNE IMAGE VIDEO EN MOINS DE DIX SECONDES, QUI EST COMPATIBLE AVEC VOTRE LOGICIEL 3D ET QUI ANIME VOS IMAGES 24 BITS AUSSI VITE QUE SI ELLES N'AVAIENT QUE 16 COULEURS?

On aurait pu aussi vous demander quelle est la carte vidéo pour Amiga la plus vendue au monde ou encore le système d'animation 24 bits qui vaut le prix d'un logiciel de PAO. Mais la seule vraie magie du DCTV de Digital Creations, c'est sa technologie.

DCTV apporte à l'Amiga tout ce qu'il faut pour créer en vidéo : un digitaliseur simple d'emploi et capable de capturer une image PAL composite couleur en moins de 10 secondes, un logiciel de retouche et de conversion très complet, la compatibilité avec les fichiers 24 bits IFF et un procédé exclusif de codage qui permet de conserver intactes les performances de l'Amiga en animation. Compatible avec les principaux logiciels de 3D et de retouche d'image, DCTV est imbattable pour faire rivaliser les "petits" Amiga avec les "gros". Son procédé exclusif de codage vidéo est compatible avec les fichiers image IFF 16 couleurs. Les images DCTV sont deux fois moins "lourdes" que du HAM8, elles sont directement compatibles avec les logiciels de présentation et permettent de produire des animations aussi belles qu'en 24 bits et aussi rapides qu'en 16 couleurs.

Enfin, DCTV dispose d'une sortie PAL composite directement enregistrable et, en option, d'un module RVB Converter qui lui ouvre toutes les possibilités du signal Amiga classique: genlock, incrustation... DCTV est disponible, en version française, chez votre revendeur Amiga et à la Fnac.



